KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA
2022

Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual

Semester 1

Maylinda Ambarwati

2022

SMK/MAK KELAS X

Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual
untuk SMK/MAK Kelas X Semester 1

Penulis
Maylinda Ambarwati

Penelaah
Hastjarjo Boedi Wibowo
Abi Senoprabowo
Hermansyah Muttaqin

Penyelia/Penyelaras
Supriyatno
Wardani Sugiyanto
Mochamad Widiyanto
Wijanarko Adi Nugroho
Meylina
Irma Afriyanti

Kontributor
Sukarni
Wuri Setyowati
Ahmad Fauzi

Editor
Rudi Norman Permana
Meylina

Ilustrator
Ade Prihatna (kover)
Arief Firdaus (isi)
Daniel (ikon)

Desainer
Muhamad Isnaini

Penerbit
Penerbitan bersama antara Direktorat Sekolah Menengah Kejuruan dan Pusat Perbukuan
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Jalan Jenderal Sudirman Komplek Kemdikbudristek - Senayan, Jakarta 10270
https://buku.kemdikbud.go.id

Cetakan Pertama, 2022
ISBN 978-623-619-997-8 (PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Serif 11/16,72 pt, Steve Matteson.
xii, 164 hlm,: 17,6cm x 25cm.

Kata Pengantar

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi memiliki tugas dan fungsi mengembangkan buku pendidikan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, termasuk Pendidikan Khusus. Buku yang dikembangkan saat ini mengacu pada Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi satuan/program pendidikan dalam mengimplementasikan kurikulum dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan kondisi satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik.

Pemerintah dalam hal ini Pusat Perbukuan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di satuan pendidikan dengan mengembangkan buku siswa dan buku panduan guru sebagai buku teks utama. Buku ini dapat menjadi salah satu referensi atau inspirasi sumber belajar yang dapat dimodifikasi, dijadikan contoh, atau rujukan dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran sesuai karakteristik, potensi, dan kebutuhan peserta didik.

Adapun acuan penyusunan buku teks utama adalah Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran yang ditetapkan melalui Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022, serta Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 033/H/KR/2022 tentang Perubahan Atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.

Sebagai dokumen hidup, buku ini tentu dapat diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan keilmuan dan teknologi. Oleh karena itu, saran dan masukan dari para guru, peserta didik, orang tua, dan masyarakat sangat dibutuhkan untuk pengembangan buku ini di masa yang akan datang. Pada kesempatan ini, Pusat Perbukuan menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan buku ini, mulai dari penulis, penelaah, editor, ilustrator, desainer, dan kontributor terkait lainnya. Semoga buku ini dapat bermanfaat khususnya bagi peserta didik dan guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Jakarta, Juni 2022
Kepala Pusat,

Supriyatno
NIP 19680405 198812 1 001

Kata Pengantar

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Sehubungan dengan telah terbitnya Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 165/M/2021 tentang Program Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan (SMK PK), Direktorat SMK, Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi telah menyusun contoh perangkat ajar.

Perangkat ajar merupakan berbagai bahan ajar yang digunakan oleh pendidik dalam upaya mencapai Profil Pelajar Pancasila dan capaian pembelajaran. Perangkat ajar meliputi buku teks pelajaran, modul ajar, video pembelajaran, modul Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan Budaya Kerja, serta bentuk lainnya. Pendidik dapat menggunakan beragam perangkat ajar yang relevan dari berbagai sumber. Pemerintah menyediakan beragam perangkat ajar untuk membantu pendidik yang membutuhkan referensi atau inspirasi dalam pengajaran. Pendidik memiliki keleluasaan untuk membuat sendiri, memilih, dan memodifikasi perangkat ajar yang tersedia sesuai dengan konteks, karakteristik, serta kebutuhan peserta didik.

Buku ini merupakan salah satu perangkat ajar yang bisa digunakan sebagai referensi bagi guru SMK dalam mengimplementasikan Pembelajaran dengan Kurikulum Merdeka. Buku teks pelajaran ini digunakan masih terbatas pada SMK Pusat Keunggulan.

Selanjutnya, Direktorat SMK mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan buku ini mulai dari penulis, penelaah, reviewer, editor, ilustrator, desainer, dan pihak terkait lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga buku ini bermanfaat untuk meningkatkan mutu pembelajaran pada SMK Pusat Keunggulan.

Jakarta, Mei 2022

Direktur SMK

Prakata

Dengan mengucap syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, penulisan buku teks *Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual* ini dapat diselesaikan dengan baik. Buku teks ini sebagai salah satu sumber belajar Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual kelas X Sekolah Menengah Kejuruan dengan Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual.

Buku teks ini disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) yang bertujuan membekali peserta didik dengan dasar-dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap (*hard skill* dan *soft skill*). Buku teks ini membahas secara detail materi pembelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual yang melibatkan unsur-unsur visual (seni rupa) dan komunikasi. Selain itu, dalam buku teks ini dibahas juga mekanisme Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3), prinsip dasar desain, membuat sketsa dan ilustrasi, serta membuat karya gambar.

Penulis yakin dengan beberapa materi yang ada dalam buku ini, para peserta didik kelas X dapat belajar lebih komprehensif lagi. Apalagi ditunjang dengan adanya ilustrasi dan foto-foto yang sudah penulis lampirkan. Semoga buku ini dapat memberikan motivasi dan inspirasi bagi peserta didik kelas X untuk mendalami lebih jauh semua hal tentang Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual.

Surakarta, Juni 2022

Maylinda Ambarwati

Daftar Isi

Daftar Gambar

Petunjuk Penggunaan Buku

Tujuan Pembelajaran
Berisi daftar kemampuan yang akan kalian capai setelah mempelajari materi pembelajaran.

Apersepsi
Mengawali pembelajaran dengan menyajikan keterkaitan materi dengan fakta keseharian kalian sebagai peserta didik.

Materi Pembelajaran
Pemaparan materi secara terperinci dengan dukungan gambar dan ilustrasi yang jelas.

Aktivitas
Berisi beberapa aktivitas yang mengajak kalian untuk mencari informasi terkait materi, berdiskusi dengan teman untuk membahas suatu permasalahan, berlatih, dan mempraktikkan materi yang telah dipelajari.

Rangkuman
Berisi uraian materi secara singkat untuk mengingat lagi poin-poin penting materi yang telah dipelajari.

Refleksi
Renungan bagi kalian untuk menemukan makna dan manfaat dari kegiatan pembelajaran yang telah kalian kuasai atau lalui.

Asesmen
Berisi soal-soal untuk mengukur kompetensi dan keterserapan materi yang telah kalian pelajari. Asesmen disajikan dalam bentuk yang variatif, baik soal esai maupun berupa tugas.

Pengayaan
Berisi fitur kode QR, untuk mengakses informasi yang mendukung pendalaman materi. Informasi ini akan membuka wawasan kalian lebih luas terkait materi yang dibahas pada setiap bab.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022
Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual
untuk SMK/MAK Kelas X Semester 1
Penulis : Maylinda Ambarwati
ISBN : 978-623-619-997-8

BAB 1

Profil *Technopreneur*, Peluang Usaha, dan Profesi di Bidang Desain Komunikasi Visual

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bab ini, kalian mampu:

- menjelaskan kewirausahaan *technopreneur* di bidang Desain Komunikasi Visual;
- mengenali profesi dan peluang kerja di bidang Desain Komunikasi Visual; dan
- melaksanakan simulasi proyek kewirausahaan.

Technopreneur

Kemampuan berwirausaha merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap orang. Kemampuan berwirausaha ini berguna untuk mengubah tantangan menjadi suatu peluang yang memiliki nilai ekonomi. Pernahkah kalian melihat orang di sekitar kalian yang berwirausaha di bidang Desain Komunikasi Visual (DKV)? Contoh wirausaha di bidang DKV adalah desainer grafis, komikus, ilustrator, fotografer, dan animator. Bidang ini banyak diminati karena DKV dapat dikatakan memiliki peluang dan prospek kerja cukup menjanjikan di era Industri 4.0 ini.

Keterampilan yang harus kalian miliki pada abad ke-21 adalah keterampilan dalam mempelajari teknologi dan berinovasi. Selain itu, mampu terampil dalam literasi digital atau mengetahui perkembangan teknologi, khususnya di bidang DKV.

Untuk mencapai tujuan menjadi wirausaha di bidang DKV, kalian harus menumbuhkan kreativitas, semangat berinovasi, dan motivasi yang tinggi.

A. *Technopreneur* Desain Komunikasi Visual

1. Pengertian *Technopreneur*

Sebelum membahas *technopreneur* Desain Komunikasi Visual, kalian harus mengetahui terlebih dahulu apa yang dimaksud dengan *technopreneur*. *Technopreneur* berasal dari kata *techno* yang artinya "teknologi" dan *entrepreneur* yang artinya "wirausaha". *Technopreneur* dapat diartikan sebagai pemanfaatan kemajuan teknologi dalam mengembangkan suatu usaha.

Entrepreneur (wirausaha) adalah seseorang yang berani bertanggung jawab menanggung segala risiko baik untung maupun rugi dalam menjalankan usahanya. Kemajuan teknologi dan keterampilan dalam berwirausaha merupakan proses terjadinya *technopreneur*.

Menurut Chua Eung Hwa (Triyono, 2016), "*A technopreneur is an extension of an entrepreneur, and makes use of technology to make a new invention an innovation and thereby exploits his achievement in the market to make money.*" *Technopreneur* adalah pengembangan diri seorang pengusaha yang memanfaatkan teknologi untuk membuat penemuan baru atau inovasi sehingga mampu menghasilkan nilai ekonomis.

Sementara menurut Jousma (Walker, 2012), "*Technopreneurship is described as the interaction between science and industry with the intended output of new economic activity.*" *Technopreneurship* digambarkan sebagai pemanfaatan ilmu pengetahuan teknologi dan industri dengan menghasilkan nilai ekonomis.

Untuk tingkatan SMK atau pelajar seperti kalian, kata yang tepat untuk menyebut wirausaha adalah *creativepreneur*. Karena setiap kemampuan yang dikerjakan pada suatu bidang, khususnya DKV, pasti memiliki kreativitas agar dapat menarik perhatian konsumennya. Kalian dapat memulai berwirausaha dari ide kreatif yang kalian miliki, misalnya menjadi desainer, animator, dan ilustrator.

Untuk menjadi wirausaha yang sukses, kalian dapat menciptakan penemuan-penemuan karya inovatif dan memiliki rasa tanggung jawab

yang besar akan inovasi tersebut. Seorang wirausaha juga harus bisa berpikir kritis, dalam arti dapat melihat informasi atau peluang usaha yang sedang berkembang di masanya. Contohnya dengan mengikuti perkembangan teknologi.

Ayo Berdiskusi!

Bagaimana cara membangkitkan semangat berwirausaha agar menjadi wirausaha yang sukses, khususnya yang bergerak di bidang DKV? Diskusikan jawabannya bersama teman kalian.

2. Pengertian Kewirausahaan Menurut Para Ahli

Seiring dengan perkembangan zaman, kewirausahaan mengalami perkembangan arti menjadi suatu kemampuan seseorang untuk melihat peluang dan mewujudkannya menjadi sebuah usaha. Di bawah ini beberapa pengertian kewirausahaan menurut para ahli.

a. *Richard Cantillon (1775)*

Menurut Richard Cantillon, kewirausahaan adalah seseorang yang bekerja sendiri (*self-employment*). Seorang wirausaha membeli barang saat ini pada harga tertentu dan menjualnya pada masa yang akan datang dengan harga tidak menentu. Jadi, definisi ini lebih menekankan pada bagaimana seseorang menghadapi risiko atau ketidakpastian.

b. *Jean-Baptiste Say (1816)*

Menurut Jean Baptista Say, wirausaha adalah agen yang menyatukan berbagai alat-alat produksi dan menemukan nilai dari produksinya.

c. *Ahmad Sanusi (1994)*

Kewirausahaan adalah suatu nilai yang diwujudkan dalam perilaku dasar tujuan, trik, taktik, tenaga penggerak, proses, dan hasil bisnis.

d. *Raymond (1995)*

Kewirausahaan adalah seseorang yang inovatif, kreatif, dan mampu mewujudkan kreativitasnya untuk meningkatkan kesejahteraan diri, lingkungan, dan masyarakat.

e. *Joseph Schumpeter (1934)*

Wirausaha adalah seorang inovator yang mengimplementasikan perubahan-perubahan di dalam pasar melalui kombinasi-kombinasi baru. Kombinasi baru tersebut dapat berupa:

1) memperkenalkan produk baru atau dengan kualitas baru;
2) memperkenalkan metode produksi baru;
3) membuka pasar yang baru (*new market*);
4) memperoleh sumber pasokan baru dari bahan atau komponen baru; atau
5) menjalankan organisasi baru dalam suatu industri.

Schumpeter mengaitkan wirausaha dengan konsep inovasi yang diterapkan dalam konteks bisnis serta mengaitkannya dengan sumber daya.

Dari beberapa pengertian kewirausahaan di atas, dapat disimpulkan bahwa kewirausahaan sangat berkaitan dengan adanya nilai sikap kreatif dan inovatif guna meningkatkan kesejahteraan diri sendiri maupun masyarakat umum.

3. Tujuan Wirausaha

Dalam berwirausaha tentunya kalian harus memiliki tujuan-tujuan sebagai berikut.

a. Dapat meningkatkan jumlah wirausaha yang memiliki kualitas.
b. Dapat mewujudkan kemampuan wirausaha dalam menghabiskan produk atau jasa.
c. Melestarikan budaya sikap, perilaku, serta kemampuan dalam berwirausaha.
d. Menumbuhkan rasa kesadaran serta orientasi kewirausahaan kepada diri sendiri dan masyarakat.

4. Elemen Kewirausahaan

Ada beberapa elemen kewirausahaan, antara lain sebagai berikut.

a. Mengembangkan usaha.
b. Membentuk sumber daya manusia.
c. Mendapatkan sumber pemasukan, baik berupa finansial maupun material.
d. Memiliki sikap *leadership* atau kepemimpinan.
e. Dapat bertanggung jawab.
f. Menghindari risiko.

5. Karakteristik Wirausaha

Karakteristik merupakan sifat atau tingkah laku seseorang. Karakteristik wirausaha adalah sifat yang menjadi khas dari seorang wirausaha yang membedakannya dengan orang lain. Karakteristik wirausaha antara lain displin, memiliki komitmen tinggi, jujur, kreatif, dan inovatif.

B. Prospek Profesi Desainer Komunikasi Visual

Seorang wirausaha harus pandai mencari peluang yang akan mendatangkan keuntungan. Peluang dan perencanaan yang matang merupakan dua hal yang saling berkaitan. Saat kalian menemukan peluang, maka langkah selanjutnya adalah membuat perencanaan. Perencanaan merupakan hal yang sangat mendasar dalam membangun suatu usaha.

Tujuan penggunaan desain komunikasi visual ialah karya desainnya dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar kalian. Misalnya saat ini banyak konsumen yang membutuhkan jasa desain, jasa pembuatan konten video promosi, dan sebagainya. Berikut prospek atau peluang usaha di bidang DKV.

1. Ilustrator

Ilustrator adalah orang yang bekerja di bidang yang menyediakan jasa pembuatan gambar ilustrasi. Gambar ilustrasi ini diaplikasikan pada media koran, majalah, buku, situs web, biro periklanan, pembuatan

storyboard pada perfilman, dan lain-lain. Pekerjaan sebagai ilustrator dapat dikerjakan secara individu ataupun secara berkelompok, sesuai peranan dan tugas masing-masing. Ada beberapa bagian dalam tim ilustrator yang dibagi berdasarkan peranannya, antara lain:

a. perancang gambar (*skecther*),
b. bagian penintaan (*inker*), dan
c. bagian pewarnaan (*colouring*).

Seorang ilustrator dapat bekerja secara manual maupun menggunakan teknologi seperti komputer untuk menyempurnakan hasil karyanya. Keahlian seorang ilustrator dalam menggunakan perangkat komputer ialah dapat mengolah gambar-gambar grafis berupa gambar vektor dan bitmap.

Gambar 1.1 Seorang ilustrator sedang mengerjakan proses penintaan digital pada hasil gambar sketsa.
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

Gambar 1.2 Seorang komikus sedang mengerjakan pembuatan komik.
Sumber: Ade Prihatna (2022)

2. Komikus

Komikus adalah seseorang yang pekerjaannya membuat gambar sekaligus isi cerita dari komik. Pekerjaan komikus tidak jauh berbeda dengan ilustrator, yaitu membuat gambar. Hanya saja seorang komikus harus bisa membuat isi cerita dari komik.

Ayo Bereksplorasi!

Apakah kalian pernah melihat atau mempunyai karya-karya komik buatan Indonesia? Sebutkan karya-karya komik yang dibuat oleh komikus Indonesia. Carilah informasi tentang profil singkat dari masing-masing komikus yang kalian sebutkan.

Gambar 1.3 Seorang desainer grafis sedang mendesain sebuah buku.
Sumber: Ade Prihatna (2022)

3. Desainer Grafis

Desainer grafis adalah seseorang yang pekerjaannya membuat atau merancang desain, baik desain logo, desain kemasan (*packaging*), dan sebagainya. Jasa desain ini dapat dimulai dari usaha kecil terlebih dahulu, seperti membuka jasa layanan desain undangan pernikahan, kartu nama, spanduk, dan sebagainya.

4. Desainer Web

Desainer web adalah seseorang yang bekerja membuat desain web. Isi dari web tersebut berupa konten-konten informasi yang akan

ditampilkan. Seorang desainer web harus bisa membuat konten promosi semenarik mungkin sehingga konsumen dapat tertarik untuk mengakses halaman web tersebut.

Gambar 1.4 Seorang animator sedang membuat gambar animasi.
Sumber: Sarath P Raj/Unsplash (2021)

5. Animator

Animator adalah seseorang yang menciptakan berbagai macam gambar yang dapat bergerak pada saat ditayangkan dengan cepat. Animator bekerja di berbagai bidang, seperti film, televisi, *video game*, dan internet. Contoh karya animasi dalam DKV adalah animasi objek dalam video iklan, animasi tulisan dalam sebuah video, animasi dalam *banner* pada halaman situs, dan sebagainya.

Ayo Berdiskusi!

Setelah memahami pengertian animator, carilah informasi di internet tentang animator Indonesia yang karya-karyanya sudah mendunia. Diskusikanlah bersama teman kalian.

6. Fotografer

Fotografer adalah seseorang yang pekerjaannya merekam suatu objek gambar pada momen tertentu. Fotografer bekerja tidak hanya di dalam ruangan (*indoor*), tetapi juga bekerja di luar ruangan (*outdoor*).

Gambar 1.5 Fotografer bekerja di dalam ruangan (*indoor*).
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

Gambar 1.6 Fotografer bekerja di luar ruangan (*outdoor*).
Sumber: Angga Raditya (2022)

7. Videografer

Videografer adalah seseorang yang pekerjaannya merekam suatu video momen atau merekam suatu objek gambar video dalam memproduksi suatu iklan atau film. Tugas seorang videografer harus bisa mengambil atau merekam objek gambar secara bagus dan menarik.

Gambar 1.7 Proses pekerjaan merekam adegan dengan menggunakan kamera video.
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

8. Editor Video

Editor video adalah seseorang yang pekerjaannya mengedit/menyunting video. Editing yaitu memanipulasi dan mengatur pengambilan atau sudut pandang perekaman gambar. Fungsi pengeditan video adalah agar video rekaman dapat disajikan kepada khalayak secara baik dan menarik.

Gambar 1.8 Proses pekerjaan menyunting hasil rekaman video dari tahapan produksi videografi.
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

9. Periklanan (*Advertising*)

Periklanan merupakan salah satu industri yang saat ini sedang digalakkan oleh pemerintah karena peluang usaha di bidang ini masih sangat luas. Hampir setiap hari para pengusaha membutuhkan media promosi dan iklan. Pekerjaan di bidang *advertising* sangat membutuhkan ide yang kreatif dan inovatif, mulai dari pembuatan desain iklan, membuat poster, iklan televisi, dan media luar ruang seperti baliho atau videotron.

C. Mengenal Potensi Desainer sejak Dini

Untuk menjadi seorang desainer, ada beberapa hal yang harus kalian perhatikan dan terapkan. Sebagai seorang desainer, kalian harus memiliki kreativitas dan inovasi yang tinggi. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir dalam menemukan ide-ide yang baru. Zimmerer (Suryana, 2003) mengungkapkan bahwa ide-ide kreatif sering muncul ketika wirausaha melihat sesuatu yang lama kemudian berpikir sesuatu yang baru dan berbeda.

Gambar 1.9 Desainer grafis sedang mencari referensi desain melalui internet.
Sumber: Anthony Shkraba/Pexels (2020)

Selain harus kreatif, seorang desainer juga harus inovatif. Inovasi merupakan salah satu bentuk terobosan yang baru. Inovatif dalam berwirausaha merupakan proses untuk dapat mengubah peluang usaha menjadi suatu gagasan yang baru yang dapat menghasilkan uang. Desain grafis merupakan salah satu peluang bagi seseorang yang ingin berwirausaha di bidang DKV.

Berikut aspek-aspek yang akan dijelaskan dalam merintis usaha desain grafis.

1. Buatlah usaha yang sederhana

Usaha yang berawal dari kesederhanaan akan menjadi usaha dengan berbagai keunggulan. Usaha yang dibangun tanpa perencanaan dan rumit akan mudah mengalami keruntuhan. Rancangan desain yang rumit dan sulit dipahami cenderung tidak disukai konsumen. Jadi, buatlah desain yang komunikatif dan menarik.

2. Jeli membaca peluang

Adakalanya memulai suatu usaha berawal dari kebutuhan masyarakat sekitar. Misalnya kalian tinggal di lingkungan industri kerupuk. Maka, jenis usaha yang dapat kalian pilih ialah jasa desain kemasan, sablon plastik, stiker, dan sebagainya yang menunjang pemasaran kerupuk.

3. Jangan takut memulai

Jangan ada rasa takut atau ragu untuk memulai usaha desain. Usaha menjadi seorang desainer merupakan usaha yang dapat dikerjakan juga secara *freelance* (bekerja lepas), tetapi mampu mendapatkan keuntungan.

4. Minimalisasi risiko

Salah satu upaya dalam meminimalisasi risiko ialah menentukan batasan modal usaha.

5. Membuat jalinan kerja sama dengan usaha lain

Jika kalian mampu bekerja sama dengan usaha lain, kalian akan banyak memiliki peluang untuk lebih dikenal. Misalnya bekerja sama dengan pengusaha salah satu produk makanan. Kalian dapat membuat desain logo makanan, kemasan makanan, atau media promosi produk makanan tersebut dengan biaya terjangkau, tetapi diperbolehkan menyertakan logo usaha kalian pada setiap desain yang dibuat. Media promosi dapat berupa konten media sosial atau melalui media cetak seperti brosur, *leaflet*, dan *flyer*.

Ayo Berlatih!

Setelah kalian membaca materi tentang potensi desainer, buatlah kelompok kecil bersama teman kalian yang terdiri atas 3—5 orang. Kemudian buatlah rancangan sebuah desain logo yang mencirikan suatu produk. Belajarlah menjadi wirausaha muda yang sederhana dengan konsep awal merancang sebuah logo.

Rangkuman

- *Technopreneur* adalah pengembangan diri seorang pengusaha yang memanfaatkan teknologi untuk membuat penemuan baru atau inovasi sehingga mampu menghasilkan nilai ekonomis.
- *Entrepreneur* (wirausaha) adalah seseorang yang berani bertanggung jawab menanggung segala risiko baik untung maupun rugi dalam menjalankan usahanya.
- Tujuan dalam berwirausaha sebagai berikut.
    1. Dapat meningkatkan jumlah wirausaha yang memiliki kualitas.
    2. Dapat mewujudkan kemampuan wirausaha dalam menghabiskan produk atau jasa.
    3. Melestarikan budaya sikap, perilaku, serta kemampuan dalam berwirausaha.
    4. Menumbuhkan rasa kesadaran serta orientasi kewirausahaan kepada diri sendiri dan masyarakat.
- Karakteristik dalam berwirausaha antara lain disiplin, memiliki komitmen tinggi, jujur, kreatif, dan inovatif.
- Prospek profesi desainer komunikasi visual antara lain ilustrator, komikus, desainer grafis, desainer web, fotografer, videografer, dan editor video.

Setelah mempelajari materi tentang profesi *technopreneur* DKV dan kewirausahaan di bidang ekonomi kreatif, kalian diharapkan memiliki sikap kreatif dan inovatif dalam mencari peluang usaha dan dapat mempraktikkan profesi *technopreneur* DKV.

Kerjakan tugas mandiri, tugas kelompok, dan penilaian mandiri di buku tugas kalian!

A. Tugas Mandiri

Sebutkan jenis usaha kreatif di era digital yang dapat menjadi referensi kalian untuk menjadi wirausaha yang sukses di bidang DKV!

B. Tugas Kelompok

Judul tugas	Menjadi Seorang YouTuber
Alat dan bahan	Kamera ponsel dan produk

Langkah pengerjaan:

1. Carilah satu contoh referensi menjadi seorang YouTuber yang kontennya menarik perhatian banyak orang.
2. Bentuklah kelompok yang terdiri atas 4–5 orang. Buatlah konten yang menarik dengan menggunakan kamera ponsel. Komersialkan salah satu produk yang kalian miliki sehingga orang-orang dapat tertarik dengan konten tersebut.

C. Penilaian Mandiri

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan tepat!

1. Menurut pendapat Jousma (Walker, 2012), "*Technopreneurship is described as the interaction between science and industry with the intended output of new economic activity*". Dari uraian tersebut, apakah yang dimaksud dengan *technopreneurship*?
2. Karakteristik wirausaha merupakan sifat atau tingkah laku seseorang dalam berwirausaha. Salah satu contoh karakteristik tersebut adalah kreatif. Apakah yang dimaksud dengan kreatif?
3. Selain kreatif, dalam membangun suatu usaha khususnya di bidang DKV, juga harus memiliki sikap inovatif. Apakah yang dimaksud dengan inovatif?
4. Kemampuan yang dapat dimanfaatkan oleh seseorang untuk mendapatkan apa yang diinginkan dengan menggunakan berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Istilah apakah yang sesuai dengan pernyataan tersebut?
5. Pekerjaan yang bergerak di bidang DKV salah satunya ialah menjadi seorang fotografer. Apakah yang dimaksud dengan fotografi? Peluang usaha apa sajakah yang bergerak di bidang fotografi?
6. Jelaskan pengertian kewirausahaan menurut Richard Cantillon!
7. Ilustrator adalah orang yang bekerja di bidang multimedia. Ilustrator menyediakan jasa pembuatan gambar ilustrasi yang diaplikasikan pada media koran, majalah, dan kover buku. Ilustrator dapat bekerja secara individu ataupun kelompok. Jelaskan peranan tim ilustrator yang dibagi berdasarkan tugasnya!
8. Tujuan penggunaan desain komunikasi visual ialah untuk menyampaikan pesan secara komunikasi visual dengan kaidah-kaidah estetika. Jelaskan perbedaan dan persamaan antara animator dengan ilustrator!

9. Dalam berwirausaha, ada yang disebut dengan meminimalisasi risiko. Jelaskan apakah yang dimaksud dengan meminimalisasi risiko dalam berwirausaha!
10. Bidang DKV mempunyai banyak kesempatan dan peluang untuk usaha. Tuliskan cara-cara mengidentifikasi peluang usaha yang kalian ketahui di bidang DKV!

Pindai kode QR di bawah ini menggunakan *Scan* QR pada ponsel kalian, atau langsung ketikkan alamat tautan ke dalam *browser* (peramban) untuk menambah wawasan tentang profesi *technopreneur* dan kewirausahaan di bidang DKV.

https://bit.ly/3dolof0

https://bit.ly/3hc5kxY

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022
Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual
untuk SMK/MAK Kelas X Semester 1
Penulis : Maylinda Ambarwati
ISBN : 978-623-619-997-8

BAB 2
Keutamaan Keselamatan dan Kesehatan Kerja

Tujuan Pembelajaran

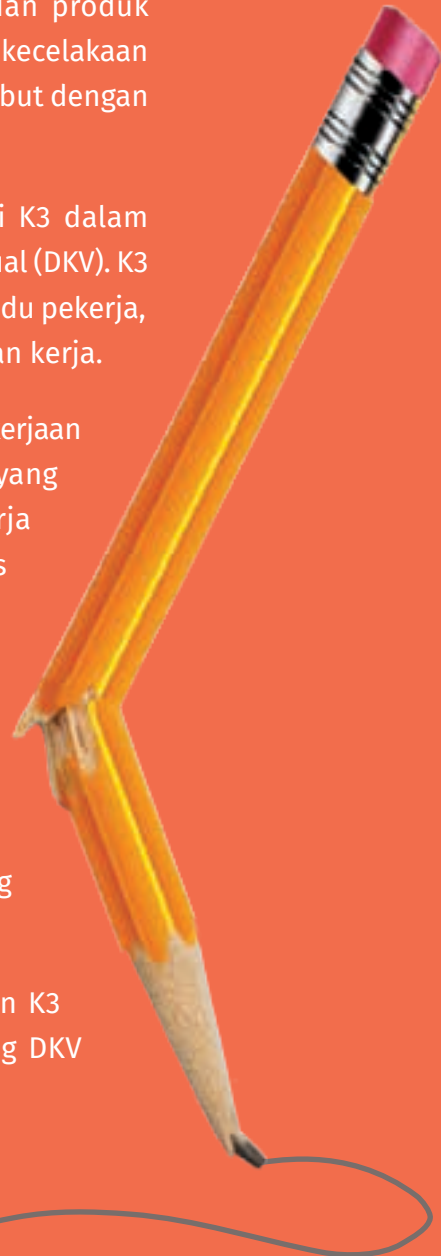
Setelah mempelajari bab ini, kalian mampu:

- menjelaskan konsep Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) lingkungan kerja;
- menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) di lingkungan kerja; dan
- menerapkan dasar perancangan dan proses desain serta proses produksi dalam eksekusi kerja.

Apakah kalian pernah mengalami peristiwa pensil patah terus-menerus meskipun sudah diraut dengan rapi ketika menggambar? Pernahkah kalian juga merasakan sakit di bagian pinggang atau bagian tubuh yang lain ketika menggambar? Atau pernahkah kalian mengalami hasil pekerjaan gambar kalian rusak karena suatu hal? Itulah mengapa kalian harus selalu menjaga keselamatan diri, peralatan, dan produk kalian dari suatu kerusakan atau musibah kecelakaan pekerjaan. Dalam dunia profesi biasa disebut dengan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3).

Dalam bab ini kalian akan mempelajari K3 dalam dunia kerja bidang Desain Komunikasi Visual (DKV). K3 tersebut meliputi keselamatan pada individu pekerja, peralatan kerja, hasil kerja, dan lingkungan kerja.

K3 harus diperhatikan agar dalam suatu pekerjaan tidak terjadi musibah atau kecelakaan yang berakibat pada kegagalan produksi kerja tersebut. Kesalahan pada suatu proses kerja akan terus berakibat pada proses pekerjaan berikutnya. Kegagalan dalam suatu pekerjaan akan memiliki dampak kerugian, baik secara finansial maupun kepercayaan konsumen. Kalian harus bisa melakukan beberapa pedoman yang mendukung K3 pada pekerjaan yang berkaitan dengan profesi di bidang DKV.

Beberapa pedoman dalam melaksanakan K3 yang berkaitan dengan profesi di bidang DKV dijelaskan dalam materi sebagai berikut.

A. Keselamatan pada Individu Pekerja

Keselamatan pada individu pekerja berkaitan dengan sikap pada posisi kerja di saat melakukan suatu pekerjaan. Sikap posisi kerja dalam pekerjaan ada yang dilakukan dengan duduk maupun berdiri. Beberapa pekerjaan juga sebetulnya memerlukan posisi khusus, misalnya saat mengambil sudut pandang dari atas dalam fotografi, fotografer harus mencari posisi yang lebih tinggi dari objek foto saat mengambil gambar.

Selain sikap posisi kerja, pakaian yang dikenakan juga memengaruhi K3 dalam suatu pekerjaan. Pemilihan bahan dan model pakaian yang dikenakan dalam bekerja akan memengaruhi performa pekerja dalam suatu pekerjaan. Kesalahan dalam memilih pakaian kerja akan mengganggu pekerjaan dalam hal kenyamanan bekerja.

Pengaturan jam kerja juga berpengaruh terhadap K3 dalam suatu pekerjaan. Pengaturan jam kerja yang baik akan memberikan dinamika pekerjaan yang teratur pula. Mengingat suatu pekerjaan mempunyai batas waktu pengerjaan.

Kerja sama tim dalam bekerja juga diperlukan untuk mewujudkan keberhasilan K3 dalam suatu pekerjaan. Kerja sama tim yang baik dan kompak akan menghasilkan prestasi kerja yang baik pula. Begitu pula sebaliknya, jika suatu tim kerja kurang solid, prestasi kerja juga akan menurun.

Di bawah ini adalah uraian bagaimana K3 pada individu pekerja harus dilakukan terkait dengan suatu pekerjaan.

1. Posisi dan Sikap Kerja

a. Posisi Duduk

1) *Memilih tempat duduk*

Usahakan duduk dengan menggunakan tempat duduk atau kursi yang sesuai dengan fungsi dan kebutuhan pekerjaannya. Tempat duduk untuk menggambar tentunya akan berbeda dengan tempat duduk untuk bekerja di depan komputer atau tempat duduk untuk makan.

Pilihlah tempat duduk atau kursi sesuai dengan kenyamanan saat melakukan pekerjaan. Awali pekerjaan dengan berdoa terlebih dahulu. Beberapa pekerjaan memerlukan gerakan yang aktif dalam bekerja sehingga tempat duduk juga harus dipilih sesuai dengan kebutuhannya.

2) *Posisi tubuh pada saat duduk*

Gambar 2.1 Posisi tubuh saat duduk di depan komputer.
Sumber: Subhan Yuliyanto (2021)

Posisi duduk dibuat sesempurna mungkin, tegak tapi rileks di bagian tulang belakang. Posisi yang tidak tegak atau membungkuk terlalu lama akan memengaruhi kondisi kesehatan pada bagian punggung atau tulang belakang. Hal ini dapat mengakibatkan sakit pada bagian punggung atau tulang belakang, baik sementara bahkan permanen bila berlangsung terlalu lama.

Letakkan kursi lebih dekat ke arah meja kerja agar dapat duduk tegak apabila dirasa terlalu jauh dari meja kerja. Jika terlalu jauh dari meja kerja, tubuh menjadi membungkuk untuk mencapai pekerjaan di atas meja kerja. Beberapa kursi memiliki roda pada kakinya untuk mengatur posisi letak kursi.

3) *Arah hadapan pada saat duduk*

Posisi duduk tepat lurus menghadap objek yang dikerjakan. Posisi yang tidak lurus dengan objek dapat mengakibatkan kelainan pada tulang belakang. Usahakan juga untuk mengatur jarak jangkauan pada pekerjaan sehingga tidak menyulitkan atau memengaruhi posisi duduk kalian.

Aturlah objek pekerjaan hingga sesuai dengan posisi tempat duduk dan batas jangkauan tangan kalian saat bekerja sambil duduk. Penataan pekerjaan yang baik pada meja kerja akan mempermudah dalam melakukan pekerjaan dan tidak menimbulkan gangguan pada kesehatan fisik kalian.

Gambar 2.2 Mengatur semua objek pekerjaan sesuai kemampuan jangkauan tangan.
Sumber: Subhan Yuliyanto (2021)

Gambar 2.3 Ketinggian tempat duduk diatur hingga posisi siku lengan tepat menekuk tegak lurus dengan meja komputer.
Sumber: Subhan Yuliyanto (2021)

4) *Mengatur ketinggian tempat duduk*

Posisi pekerjaan pada meja kerja memiliki ketinggian yang berbeda-beda tergantung meja kerjanya. Untuk menyesuaikan kenyamanan dan keselamatan dalam bekerja, kalian harus mengatur ketinggian tempat duduk kalian. Beberapa kursi dapat diatur ketinggiannya. Apabila tidak ada, dapat dicari alternatif lainnya agar kalian nyaman ketika duduk dan bekerja.

Atur posisi ketinggian tempat duduk sesuai dengan meja kerja. Usahakan meja kerja berada tepat di depan jatuhnya siku depan sehingga pekerjaan tangan dapat dilakukan secara maksimal. Jika terlalu rendah atau terlalu tinggi, pekerjaan tangan menjadi tidak maksimal karena jangkauan tangan tidak dapat meraih objek pekerjaan yang terjauh.

5) *Posisi lutut kaki pada saat duduk*

Pada saat duduk sangat penting mengatur posisi lutut kaki sehingga mengurangi tarikan otot kaki yang berlebih. Posisi duduk yang terlalu tinggi atau rendah akan mengakibatkan tarikan otot pada kaki. Bila berlangsung terlalu lama, dapat berakibat cedera ringan pada otot.

Atur posisi lutut menekuk sejajar dengan pinggul pada saat duduk sehingga otot menjadi rileks pada saat bekerja. Hindari menyilangkan kaki pada saat duduk karena otot juga akan tertarik ketika kaki bersilang. Usahakan alas kaki tepat berpijak secara datar pada lantai dan tidak berjinjit.

6) *Posisi duduk yang lebih rendah*

Beberapa pekerjaan memerlukan posisi duduk yang lebih rendah. Misalnya ketika menggambar dari sudut gambar bawah, mengambil gambar foto atau video dari sudut bawah, dan sebagainya. Posisi yang lebih rendah juga harus diperhatikan keselamatan dan kesehatan kerjanya meskipun terlihat tidak berisiko tinggi.

Gambar 2.4 Posisi ketika mengambil gambar video dengan pandangan sudut dari bawah (*low angle*).
Sumber: Subhan Yuliyanto (2021)

Apabila melakukan pekerjaan dengan posisi duduk lebih rendah, usahakan tetap menjaga kestabilan posisi duduk. Caranya dengan mencari alas duduk yang sesuai tingginya dan stabil. Apabila tidak menggunakan alas duduk, usahakan posisi duduk pada perletakan tubuh stabil dan sempurna. Hindari posisi duduk berjongkok. Posisi ini dapat berakibat fatal pada tulang ekor apabila jatuh ke belakang meskipun tidak terlalu tinggi posisi berjongkoknya.

Gambar 2.5 Posisi menggambar dengan duduk bersandar, kaki menekuk menopang pekerjaan tidak disarankan.
Sumber: Subhan Yuliyanto (2021)

7) *Jarak jangkauan tangan pada saat posisi duduk*

Pada saat kalian duduk, jarak jangkauan tangan akan terbatas. Apabila terlalu jauh menjangkau, yang terjadi adalah tarikan otot pada bagian pundak belakang. Kondisi akan berpengaruh pada kenyamanan kerja. Bila berlangsung terlalu lama, dapat berakibat cedera pada otot.

Aturlah peralatan dan bahan sesuai jangkauan kalian. Usahakan tidak terlalu sulit untuk mengambilnya, baik pada bagian depan, bawah, atas, maupun samping. Hindari untuk memuntir punggung apabila mengambil barang yang berada di belakang. Lebih baik kalian memutar seluruh tubuh sebagai satu kesatuan dengan menggunakan bantuan kursi putar.

8) *Mengoptimalkan waktu jeda pada saat duduk*

Pekerjaan desain terkadang membuat kalian lupa akan waktu, akibat terlalu fokus dan berkonsentrasi atau terlalu menikmati pekerjaan kalian. Bukan hal yang tidak biasa bila beberapa desainer atau editor duduk berlama-lama ketika bekerja. Akibat terlalu lama duduk juga berpengaruh pada metabolisme tubuh dan kondisi stamina tubuh.

Hindari duduk terlalu lama. Aturlah waktu istirahat untuk melakukan peregangan otot dengan posisi berdiri atau berjalan-jalan di sekitar ruangan. Waktu jeda atau istirahat dapat kalian atur. Misalnya setiap dua jam sekali dengan durasi secukupnya hingga kalian merasa segar kembali.

Ayo Praktikkan!

Setelah kalian membaca materi tentang keselamatan pekerja, peragakan cara bersikap duduk yang benar saat melakukan pekerjaan desain komunikasi visual.

Gambar 2.6 Bekerja dengan posisi berdiri tegak atau tidak membungkuk.
Sumber: Subhan Yuliyanto (2021)

b. Posisi Berdiri

1) *Posisi berdiri yang benar*

Bekerja dengan posisi berdiri harus memperhatikan posisinya agar tidak terjadi kecelakaan. Postur tubuh harus diperhatikan agar tidak terjadi cedera pada bagian tubuh.

Berdiri dengan posisi tegap sempurna. Jangan membiasakan berdiri terlalu membungkuk karena dapat mengakibatkan kelainan bentuk tulang belakang atau cedera pada bagian belakang.

2) *Posisi kaki pada saat berdiri*

Posisi kaki sangat penting ketika kalian berdiri. Pijakan yang baik akan memperkuat posisi berdiri. Posisi kaki pada saat berdiri selalu pada pijakan dua kaki. Hindari berpijak pada satu kaki karena membuat tubuh kalian tidak seimbang. Selain itu, semua beban tubuh akan terpusat pada kaki tersebut.

Gambar 2.7 Gunakan pijakan tambahan ketika mengambil sesuatu dari tempat yang lebih tinggi.
Sumber: Subhan Yuliyanto (2021)

Posisi kaki pada pijakan yang stabil dan perletakan yang baik. Jangan terlalu lama dengan posisi kaki yang berjinjit ke depan. Terlalu lama menerima beban tubuh yang tidak seimbang akan memengaruhi kestabilan pijakan kaki. Gunakan alat bantu untuk meraih sesuatu yang lebih tinggi posisinya seperti tangga dan sebagainya.

3) *Berdiri dan berjalan*

Beberapa posisi berdiri juga diikuti dengan aktivitas berjalan. Misalnya pada saat mengambil gambar video mengikuti objek yang bergerak dengan menggunakan kamera video. Posisi berjalan harus diperhatikan agar tidak terjadi kecelakaan. Posisi berdiri dan berjalan yang baik akan memengaruhi hasil dari pekerjaan kalian.

Apabila pekerjaan memerlukan kegiatan yang aktif berjalan dan bergerak, aturlah arah berjalan kalian dengan langkah yang hati-hati dan stabil. Atur posisi kaki pivot yang tepat untuk berputar arah, misalnya harus berputar arah pada saat berjalan mundur.

Gambar 2.8 Posisi kaki kanan sebagai kaki pivot untuk berputar ketika berjalan mundur kemudian berbalik arah pada saat merekam video dengan teknik *following shot*.
Sumber: Subhan Yuliyanto (2021)

4) *Berdiri dengan mengangkat beban yang berat*

Beberapa pekerjaan menuntut kalian mengangkat suatu beban yang berat pada saat bekerja dengan posisi berdiri. Bisa mengangkat barang berat dari bawah maupun mengambil barang berat dari atas. Kekuatan otot kalian mempunyai batas sehingga perlu diperhatikan dalam melaksanakan keselamatan dan kesehatan kerja.

Apabila pekerjaan memerlukan mengangkat beban yang berat, usahakan mengangkat dengan kekuatan otot

Gambar 2.9 Usahakan meminta bantuan teman ketika mengangkat barang yang berat.
Sumber: Subhan Yuliyanto (2021)

lengan, bukan dengan kekuatan otot pinggang. Lakukan dengan cara berjongkok terlebih dahulu agar otot lengan dapat bekerja. Untuk berdiri, gunakan otot betis, bukan otot pinggang. Jangan mengangkat dengan cara membungkukkan badan untuk menghindari cedera otot pinggang.

Jangan kalian paksakan apabila beban barang terlalu berat. Mintalah pertolongan tim kerja kalian atau gunakan alat untuk mengangkat dan membawanya. Untuk mengambil barang yang lebih tinggi, gunakanlah alat seperti tangga supaya mudah dalam mengambil barang tersebut.

c. Posisi Lainnya

1) *Posisi pekerjaan dengan bersandar*

Beberapa pekerjaan membutuhkan kestabilan pada tubuh. Posisi bersandar saat duduk dapat disesuaikan ketika memilih kursi yang dipakai. Posisi bersandar saat berdiri perlu memperhatikan sandaran yang digunakan.

Apabila melakukan pekerjaan dengan posisi bersandar, usahakan untuk mencari sandaran yang stabil, aman, rata, dan tidak menyakiti bagian tubuh. Sandaran ke belakang biasanya pada bagian punggung dan sandaran ke samping biasanya pada bagian bahu samping lengan atas. Pekerjaan jenis ini contohnya adalah mengambil sudut gambar tertentu pada fotografi atau videografi tanpa alat bantu tripod atau *steady cam*.

2) *Posisi pekerjaan dengan bertiarap*

Pekerjaan yang tidak dapat dilakukan dengan posisi berdiri atau duduk, mungkin memerlukan posisi tiarap dikarenakan objek pekerjaan terlalu rendah. Meskipun terlihat tidak berisiko tinggi, tetap harus diperhatikan sikap posisi yang baik dan benar.

Apabila melakukan pekerjaan dengan posisi bertiarap, usahakan pada permukaan yang datar dan tidak licin. Apabila terlalu panas atau kasar, bisa menggunakan alas untuk bertiarap. Pekerjaan jenis ini contohnya saat mengambil gambar foto dari sudut pengambilan *low angle*, saat mengambil gambar foto objek makro, dan sebagainya.

3) *Posisi pekerjaan dengan berbaring telentang*

Posisi pekerjaan yang sebenarnya sangat tidak nyaman tapi kalian harus melakukannya untuk mendapatkan hasil pekerjaan yang sesuai dengan yang diinginkan. Posisi telentang membatasi banyak ruang gerak kalian dan berat badan tertuju pada punggung.

Apabila melakukan pekerjaan dengan berbaring telentang, usahakan untuk berbaring pada permukaan yang rata atau menggunakan alas supaya tidak mengakibatkan cedera punggung. Posisi telentang juga berisiko pada mata atau mulut kalian karena rentan terhadap objek yang jatuh dari atas. Pastikan tidak ada yang berpotensi melukai mata atau mulut ketika melakukan posisi berbaring telentang. Pekerjaan ini contohnya pada saat mengambil sudut *worm eye* untuk fotografi atau videografi.

4) *Posisi membungkukkan punggung ke depan pada saat berbaring telentang*

Posisi ini juga termasuk posisi yang tidak nyaman dalam melakukan pekerjaan. Dalam kondisi durasi yang lama akan mencederai otot bagian punggung dan tengkuk leher.

Hindari cedera pada punggung dan tulang tengkuk leher dengan cara mencari ganjalan bantal atau sandaran. Ganjalan bantal bisa menggunakan tas dan jaket kalian bila tidak ada bantal yang khusus atau mencari ganjalan alternatif.

2. Pakaian Kerja

a. Mengenakan Pakaian yang Nyaman untuk Bekerja sesuai Fungsi dan Kebutuhan

Pakaian yang kalian kenakan terbuat dari berbagai jenis bahan dan model pakaian. Beberapa pakaian didesain khusus sesuai fungsi dan kebutuhannya. Ketika mengenakan pakaian untuk bekerja, perlu kalian pertimbangkan kenyamanannya berdasarkan ukuran, model, dan bahannya. Pakaian disini meliputi atasan dan bawahan.

Apabila pekerjaan membutuhkan gerakan yang aktif, usahakan mengenakan pakaian yang longgar dan tidak kaku bahannya. Begitu pula untuk kondisi di luar atau di dalam ruangan, kalian juga harus menyesuaikan pakaian yang dikenakan.

b. Mengenakan Pelindung Kepala

Pelindung kepala sangat diperlukan ketika bekerja di luar ruangan yang terkena panas terik matahari. Selain itu, juga pada situasi lingkungan kerja yang mempunyai risiko benda keras jatuh dari atas. Lingkungan kerja tersebut contohnya area konstruksi proyek bangunan, area gedung tua yang sudah rapuh, atau area yang berada di bawah lereng bebatuan yang mudah longsor.

c. Mengenakan Pelindung Mata

Bekerja di lingkungan yang memiliki risiko terhadap keselamatan dan kesehatan mata perlu memperhatikan penggunaan alat pelindung mata. Paparan sinar yang terlalu menyilaukan dapat berakibat pada kesehatan mata, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penggunaan kacamata hitam harus mempertimbangkan kekuatan bahan lensanya untuk menghalau pancaran sinar matahari langsung. Meskipun mata kalian tidak secara langsung terkena pancaran sinar matahari, tetapi pantulan sinar matahari dari permukaan juga memiliki tingkat risiko yang sama terhadap mata.

d. Mengenakan Masker Pelindung

Beberapa pekerjaan memiliki risiko yang berhubungan dengan indra penciuman. Risiko menghirup udara kotor, kuman penyakit, atau bau menyengat dari zat kimia yang berbahaya. Bahkan beberapa tidak memiliki bau yang menyengat sehingga secara tidak sengaja terhirup melalui hidung.

Penggunaan masker saat bekerja di luar ruangan harus diperhatikan untuk melindungi saluran pernapasan dan mulut. Begitu pula bila melakukan pekerjaan yang berhubungan dengan bau menyengat dari

bahan kimia yang berbahaya. Jenis masker yang dipakai harus sesuai dengan kebutuhannya.

e. Mengenakan Sarung Tangan

Penggunaan sarung tangan disesuaikan dengan pekerjaan tertentu. Sarung tangan didesain dengan berbagai bahan yang masing-masing memiliki fungsi yang berbeda. Sarung tangan melindungi tangan dari kontak langsung dengan objek yang mengandung risiko berbahaya.

Beberapa pekerjaan ada yang melibatkan bahan-bahan kimia berbahaya atau menggunakan suhu tinggi. Bahan-bahan tersebut dapat berdampak langsung maupun tidak langsung pada kulit tangan. Bahan-bahan pewarna seperti pewarna tekstil dapat berbahaya bila terkena tangan secara langsung karena dapat menyebabkan iritasi pada kulit. Begitu pula pada proses pembuatan mug yang menggunakan suhu tinggi sehingga memiliki risiko pada keselamatan dan kesehatan kerja.

f. Mengenakan Alas Kaki

Penggunaan alas kaki dalam bekerja sangatlah penting karena di kaki terdapat titik-titik saraf yang terhubung dengan jaringan saraf tubuh. Selain itu, bila bekerja secara formal tanpa menggunakan alas kaki juga terlihat kurang sopan.

Jenis alas kaki bergantung pada kebutuhan dan fungsinya. Gunakan sepatu dengan sol karet bila bekerja pada area permukaan yang licin. Sol karet memiliki daya lekat yang lebih stabil daripada sol kayu sehingga tidak mudah terpeleset. Rapikan tali sepatu jika mengenakan sepatu bertali agar tidak menjerat kaki sendiri ketika bekerja. Penggunaan kaos kaki juga disarankan untuk menjaga kebersihan dan kesehatan kaki.

Sandal jepit tidak disarankan sebagai alas kaki untuk bekerja. Selain kurang sopan, juga dapat mengakibatkan risiko cedera pada kaki. Kekuatan alas kaki mengandalkan jepitan pada jempol kaki. Apabila terlalu lama digunakan, akan mengakibatkan iritasi dan kelelahan otot pada bagian antara jepitan jempol dan jari kaki.

3. Jam Kerja

a. Disiplin pada Aturan Jam Kerja

Taatilah peraturan jam kerja yang diberlakukan pada suatu pekerjaan. Beberapa pekerjaan memiliki batas waktu untuk dikerjakan. Jangan sampai kalian tidak menaati jam mulai bekerja atau terlambat dalam melakukan suatu pekerjaan karena akan berpengaruh pada proses pekerjaan selanjutnya.

b. Memaksimalkan Waktu Istirahat Kerja secara Efisien

Gunakan waktu istirahat dengan sebaik-baiknya. Hindari menyia-nyiakan waktu istirahat kalian. Misalnya bergadang di malam hari untuk hal yang tidak penting, sedangkan besoknya masih harus menyelesaikan pekerjaan.

4. Kerja Tim

Dalam bekerja, kalian harus bisa bekerja sebagai tim, bukan sebagai individu. Kerja tim membutuhkan kekompakan dan kesolidan anggota tim. Komunikasi efektif yang baik dapat membuat hasil pekerjaan selesai dengan baik pula. Begitu pula bila kerja tim tidak solid, maka hasil pekerjaan akan tidak baik pula.

Ayo Praktikkan!

Ayo kalian praktikkan bagaimana bekerja dengan tim saat membahas rencana pembuatan konsep sebuah desain. Ajaklah 3–4 orang teman kalian untuk berdiskusi. Apabila ada masalah di antara anggota tim, hendaknya diselesaikan dengan baik agar tidak memengaruhi efektivitas kerja tim.

B. Keselamatan pada Peralatan Kerja

Keselamatan kerja pada peralatan kerja berkaitan dengan bagaimana kalian menyimpan dan menggunakan peralatan tersebut. Semua alat kerja memiliki cara perawatan dan penggunaan yang berbeda-beda. Hal ini perlu kalian perhatikan agar tidak terjadi kerusakan pada alat kerja tersebut.

Dapat kalian bayangkan bila pada saat produksi video tiba-tiba kamera video tidak dapat dihidupkan karena ada kerusakan pada baterainya, maka akan berdampak pada semua proses produksi. Disarankan juga untuk menggunakan peralatan yang sudah memiliki tingkat standar peralatan yang baku, baik secara Standar Nasional Indonesia (SNI) maupun International Organization for Standardization (ISO).

Berikut beberapa peralatan kerja di bidang DKV.

1. Alat Gambar

a. Pensil

Pensil terdiri atas berbagai ukuran dan jenis sesuai dengan kekerasan dan tingkat ketebalan warna hitamnya. Perawatan pada peralatan pensil ini cukup mudah, tapi juga jangan dianggap sepele. Cara merawat pensil sebagai berikut.

1) *Jaga jangan sampai jatuh*

Kondisi jatuh dari suatu ketinggian mengakibatkan benturan fisik yang dapat merusak bagian dalam pensil. Mungkin terlihat normal pada bagian luarnya, akan tetapi sebetulnya terjadi patah di bagian inti batang grafit di dalamnya. Akibatnya pensil menjadi sering mengalami patah ketika diraut.

Memegang pensil dengan baik dan benar juga akan menjaga pensil dari risiko jatuh. Penggunaan tempat pensil dan tempat penyimpanan pensil juga perlu dipertimbangkan.

2) *Jaga ketajamannya*

Selalu menjaga ketajaman dari pensil agar dalam menggoreskan garis atau mengarsir selalu stabil tingkat ketebalannya. Beberapa bagian gambar memerlukan detail pada goresannya. Bila pensil tidak terjaga ketajamannya, akan terjadi goresan ketebalan yang tidak stabil atau tidak rata. Hal tersebut akan memengaruhi kualitas dari gambar yang dibuat.

Gambar 2.10 Selalu jaga ketajaman ujung pensil dengan menggunakan peraut pensil atau pisau *cutter*.
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

Gunakan alat raut yang masih tajam untuk meraut pensil. Peraut yang tidak tajam justru akan merusak pensil kalian. Penggunaan pisau *cutter* atau silet juga dapat dijadikan alternatif untuk meraut pensil. Beberapa pensil ada yang hanya dapat diraut dengan pisau *cutter* atau silet.

3) *Simpan di tempat penyimpanan*

Usahakan selalu menyimpan pensil di tempat penyimpanan yang baik. Tujuannya agar terjaga dari benturan akibat jatuh maupun tertindih. Tempat penyimpanan pensil juga digunakan untuk mengelompokkan pensil berdasarkan ketebalannya. Hal ini mempermudah mencari pensil ketika akan digunakan.

Simpan pensil kalian di tempat penyimpanan pensil untuk menghindari kerusakan pada pensil akibat jatuh dan sebagainya. Tempat penyimpanan pensil dapat dibuat sendiri dari gelas bekas atau sejenisnya. Usahakan tempat tersebut tidak mudah terguling ketika diisi dengan banyak pensil. Tempat penyimpanan pensil ada yang diperoleh langsung ketika

Gambar 2.11 Membuat tempat penyimpanan alat menggambar dari botol plastik bekas.
Sumber: Elin Meirinda/Mypawcratf (2017)

kalian membeli pensil atau membeli sendiri sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

b. Rautan Pensil

Rautan pensil juga perlu diperhatikan dalam penggunaannya. Kondisi pisau rautan akan mengalami degradasi ketajaman setiap saat setelah beberapa kali pemakaian. Pisau rautan yang sudah tidak tajam justru akan merusak pensil yang diraut.

c. Kuas

Kuas merupakan alat gambar yang dapat dikatakan relatif cukup mahal. Kuas membutuhkan perawatan khusus agar tidak rusak dan dapat digunakan dengan baik. Semakin kalian merawat kuas dengan baik dan benar, maka akan semakin awet kuas tersebut.

Kerusakan kuas yang sering terjadi adalah pada bagian ujung bulu kuasnya, baik pada kuas bulu halus atau bulu keras. Kuas memiliki jenis, bahan, dan bentuk bulu yang berbeda-beda tergantung fungsi dan kebutuhannya. Berikut adalah cara merawat kuas agar awet dan dapat digunakan berulang-ulang.

1) *Perhatikan cara penyimpanan kuas*

Kuas harus disimpan dengan baik agar bulu kuas terjaga keawetannya. Biasakan juga untuk mengembalikan kuas pada kemasannya dan disimpan secara vertikal ke atas agar sisa cairan dapat turun ke bawah dan tidak mengering di ujung bulu kuas. Sisa cairan cat yang kering di ujung bulu kuas dapat mengakibatkan rusaknya kelembutan dan kelenturan bulu kuas. Penyimpanan kuas secara vertikal terbalik ke bawah juga dapat merusak ujung bulu kuas, yang berakibat bentuk ujungnya menjadi bengkok.

Gambar 2.12 Letakkan kuas di tempat penyimpanan dengan bulu kuas menghadap ke atas.
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

2) *Menjaga kebersihan bulu kuas setelah digunakan menggambar atau melukis*

Biasanya bulu kuas akan terlihat kotor sekali setelah digunakan. Agar dapat terus digunakan, hendaknya selalu dijaga kebersihannya. Sisa cat yang tidak segera dibersihkan akan mengering di bulu kuas. Membersihkan bulu kuas cukup dengan air bersih atau air yang telah dicampur sabun. Fungsi dari air sabun adalah melepaskan minyak dari cat yang menempel di bulu kuas. Tidak disarankan membersihkan bulu kuas dengan larutan *thinner* atau *solvent* yang justru akan mengakibatkan tekstur bulu hancur.

d. Cat Warna

Cat warna dikemas dalam berbagai kemasan seperti tabung (*tube*) atau botol kecil. Biasakan untuk menutup kembali kemasan cat segera ketika digunakan agar tidak mengering terkena udara. Meskipun cat yang mengering dapat diencerkan kembali dengan larutan *solvent*, akan tetapi pigmen warna yang telah mengering tidak dapat tercampur dengan baik.

e. Krayon

Krayon merupakan alat pewarna gambar yang terbuat dari lilin (*wax*) atau cat minyak (*oil pastel*). Perawatan krayon dengan cara menyimpannya dengan baik pada kemasannya agar tidak mudah mengering dan tidak patah. Krayon yang terbuat dari lilin cukup keras dan licin tapi mudah kering minyaknya.

f. Pena

Pena gambar terdiri atas berbagai macam ukuran dan bentuk mata pena sesuai dengan fungsi dan kebutuhannya. Pena seperti *drawing pen* biasanya disertai dengan penutup ujung pena. Tujuannya untuk melindungi ujung pena agar tidak kering atau rusak. Usahakan untuk menutup kembali pena setelah dipakai.

g. Penggaris

Penggaris terdiri atas berbagai bahan dan bentuk. Penggaris yang terbuat dari bahan plastik atau mika bening jangan dipakai untuk memotong dengan pisau pemotong. Hal ini akan mengakibatkan bagian samping penggaris ikut terpotong oleh pisau pemotong sehingga penggaris menjadi tidak lurus lagi. Selain itu, penggaris berbahan tersebut juga mudah patah apabila terjatuh atau terkena benturan keras.

2. Alat Fotografi dan Videografi

a. Kamera Foto dan Video

Kamera foto memiliki beberapa bagian dalam yang cukup sensitif. Jangan menyentuh bagian tirai *shutter speed* dengan jari tangan karena akan berpengaruh pada keakuratan kecepatan buka tutup tirai. Usahakan menyimpan kamera di penyimpanan yang kering dan tidak lembap. Lebih baik menyimpannya di kotak khusus penyimpanan kamera (*dry box*) agar terhindar dari kerusakan yang diakibatkan jamur.

Jangan sekali-kali menyimpan kamera dengan kapur barus. Residu kapur barus yang menyublim di udara akan menempel pada bagian kamera. Segera bersihkan kamera setelah digunakan di area pantai. Udara pantai dapat bersifat korosif sehingga dapat merusak kualitas dan kekuatan bahan kamera.

Gambar 2.13 Jangan pernah menyentuh bagian lensa kamera dengan jari tangan secara langsung.
Sumber: Reza Tsaufi (2022)

b. Lensa Kamera

Bagian kaca lensa kamera memiliki lapisan *coating* yang berfungsi melindungi kamera agar sinar tidak terlalu bias. Jangan arahkan langsung kaca lensa ke matahari karena dapat mengakibatkan kerusakan pada *coating*. Jaga kebersihan dan kualitas bagian kaca lensa dengan cara memberikan filter lensa antiultraviolet. Jangan menyentuh kaca lensa dengan jari tangan karena dapat mengakibatkan tertinggalnya bekas lemak dari kulit tangan.

Tutup kembali bagian lensa dengan penutup lensa. Hal ini dapat menghindari terjadinya kerusakan pada permukaan kaca lensa akibat benturan atau goresan.

Ayo Praktikkan!

Setelah membaca materi tentang lensa kamera, ayo praktikkan cara memegang lensa kamera yang benar saat kegiatan pengambilan gambar. Lakukan bersama teman kalian secara bergantian.

c. Baterai

Setiap peralatan elektronik membutuhkan daya listrik yang dihasilkan dari baterai. Lepaskan baterai dari peralatan apabila tidak digunakan agar tidak terjadi kebocoran cairan dari baterai yang dapat merusak peralatan tersebut. Begitu pula sebelum kalian menggunakan peralatan, selalu dicek ulang kondisi isi baterai. Jangan sampai terjadi kondisi kekurangan daya dikarenakan lupa melakukan isi ulang sebelumnya. Bila perlu kalian menyiapkan baterai cadangan sebagai antisipasi.

d. Media Penyimpanan Memori

Media penyimpanan berfungsi untuk menyimpan data gambar digital. Hindarkan dari sumber panas maupun sumber magnet kuat karena dapat merusak memori penyimpanan tersebut. Selalu pindahkan isi dari memori ke memori penyimpanan cadangan berupa *harddisk* (diska keras) eksternal. Tujuannya agar sisa ruang memori kosong dan selalu mencukupi ketika digunakan. Beberapa kasus dapat merusak memori tersebut apabila memori terlalu penuh hingga ruang memori kosong habis.

3. Komputer

a. Unit Utama Komputer

Pada unit utama komputer terdapat *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak). Usahakan menggunakan sumber daya listrik

yang stabil agar tidak merusak bagian *hardware* maupun *software* pada komputer. Menjaga kestabilan listrik bisa dengan cara menggunakan stabilisator. Matikan komputer sesuai dengan prosedur melalui perintah untuk mematikannya dari sistem operasi. Jangan biasakan posisi *sleep* atau *hibernate* pada proses mematikan komputer karena pada kondisi tersebut beberapa *hardware* masih aktif.

Penggunaan unit laptop juga harus memperhatikan tata caranya. Sumber daya laptop menggunakan baterai yang mempunyai jangka waktu penggunaannya sesuai dengan kapasitas isi baterai. Usahakan segera melakukan pengisian ulang baterai sebelum benar-benar kehabisan isi baterai. Biasakan juga untuk melakukan pengisian ulang pada kondisi 10–30% isi baterai. Bila masih di atas 30%, disarankan tidak dilakukan pengisian ulang.

b. Unit Perangkat Masukan

Unit perangkat masukan terdiri atas *mouse*, *digitizer*, *keyboard*, dan *scanner*. Pada jenis *mouse* dan *keyboard* nirkabel, perlu dicek ulang kondisi baterainya dan disiapkan cadangannya. Beberapa *digitizer* masih ada yang menggunakan sumber daya baterai dan beberapa sudah tidak menggunakan baterai karena sudah ada daya dari USB-nya. Alat *scanner* membutuhkan perawatan pada kaca atau lensa *scanner*-nya agar jangan sampai tergores atau pecah.

c. Unit Perangkat Keluaran

Unit perangkat keluaran terdiri atas alat cetak dan alat tampilan seperti layar monitor dan proyektor. Alat cetak harus selalu digunakan untuk mencetak tiap hari agar tinta tidak kering atau menyumbat lubang keluar tintanya.

d. Unit Penyimpanan Data

Unit penyimpanan data dapat berupa penyimpanan internal maupun eksternal. Unit ini juga rentan rusak terhadap medan magnet maupun panas yang berlebih. Pada unit penyimpanan eksternal juga sering terjadi

kerusakan pada slot kabel USB. Kerusakan ini terjadi karena sudah aus atau penyok akibat benturan.

e. Unit Jaringan

Unit jaringan berupa alat modem yang berfungsi menghubungkan komputer pada jaringan data internet. Untuk modem eksternal biasanya menggunakan sumber daya listrik melalui adaptor. Beberapa kasus kerusakan modem eksternal terjadi karena modem terlalu panas. Kondisi panas ini akibat dari pemakaian yang terlalu lama atau tidak pernah dimatikan ketika tidak digunakan.

C. Keselamatan pada Lingkungan Kerja

1. Luar Ruangan

Lingkungan kerja yang berada di luar ruangan harus dipastikan keamanannya dari risiko kecelakaan kerja. Kecelakaan kerja dapat ditimbulkan oleh alam atau aspek kelayakan lingkungan kerja itu sendiri, misalnya bangunan konstruksi yang tidak stabil. Pekerjaan di luar ruangan dengan kondisi cuaca ekstrem (panas atau hujan) harus dipersiapkan area berlindungnya.

Selain di darat, lingkungan kerja di luar ruangan juga bisa berada di perairan, atau bahkan di udara. Lingkungan kerja di perairan perlu diperhatikan keselematan pekerja dengan mempersiapkan jaket pelampung. Lingkungan kerja yang berada di udara mengikuti pedoman aturan keselamatan dan kesehatan kerja dari pihak terkait.

Ayo Berdiskusi!

Dari pembahasan materi tersebut, sebutkan peralatan apa saja yang diperlukan saat melakukan pekerjaan desain komunikasi visual di luar ruangan agar tidak memengaruhi produktivitas pekerjaan. Diskusikan bersama teman kalian.

2. Dalam Ruangan

Lingkungan kerja dalam ruangan perlu memperhatikan sirkulasi udara segar dari luar ruangan. Sirkulasi udara yang tidak bagus berakibat pada ketidaknyamanan dalam bekerja. Situasi bekerja yang tidak nyaman akan memengaruhi produktivitas pekerjaan. Udara segar juga akan memberikan kesegaran stamina bekerja.

Penggunaan mesin AC (penyejuk udara) dapat disesuaikan dengan kebutuhan suhunya. Tingkat kelembapan ruangan juga harus dikendalikan sehingga aman dari bahaya bakteri dan jamur. Bahkan beberapa peralatan memiliki rekomendasi besarnya suhu dan kelembapan.

Selain itu, lingkungan kerja dalam ruangan juga harus memperhatikan cukup tidaknya cahaya terang yang masuk. Kondisi alat penerangan ruangan harus memadai sesuai dengan ukuran ruang yang digunakan.

Gambar 2.14 Sirkulasi udara dengan pemasangan *exhaust fan* dan pengaturan titik lampu menambah kenyamanan ketika bekerja.
Sumber: Subhan Yuliyanto (2021)

Gambar 2.15 Ruang praktik kerja dengan kondisi cukup cahaya dan cukup sirkulasi udara.
Sumber: Subhan Yuliyanto (2021)

Pengaturan cahaya yang masuk ke ruangan bisa dengan cara membuat *skylight* (tingkap cahaya) sebagai atap atau pemasangan jendela yang lebih besar. Ruangan yang cukup cahaya matahari akan lebih sehat daripada ruangan yang tidak terkena cahaya matahari langsung.

D. Keselamatan pada Hasil Kerja

Hasil kerja DKV berupa gambar (manual dan digital), fotografi, dan videografi. Hasil kerja tersebut merupakan media komunikasi yang menyampaikan pesan, baik berupa informasi, ajakan, larangan, perintah, dan imbauan. Unsur pada media terdiri atas *unsur visual* (gambar, warna, ornamen, tipografi, foto) dan *unsur verbal* (judul, subjudul, slogan, paragraf, dan sebagainya).

Beberapa karya visual yang ada di internet memiliki hak cipta yang dipegang oleh penciptanya dan bersifat mengikat. Perlu diperhatikan secara serius untuk menggunakan materi visual yang asli karya sendiri atau yang tidak mempunyai hak cipta. Contoh materi visual yang bebas dalam penggunaannya adalah gambar *clip art*.

Pelanggaran hak cipta termasuk pelanggaran hukum yang serius dan wajib untuk dihindari demi keselamatan karya kalian. Beberapa konten visual dijual secara bebas kepada banyak pengguna sehingga selama kalian sudah membelinya, maka penggunaan hak cipta secara penuh otomatis menjadi milik kalian. Di bawah ini adalah beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk keselamatan pada hasil karya DKV.

1. Gambar

Gambar 2.16 Penanganan hasil karya pada media kertas yang tidak baik dan hati-hati dapat mengakibatkan kerusakan pada karya tersebut.
Sumber: Subhan Yuliyanto (2021)

a. Media Kertas

Media kertas yang umum digunakan dalam menggambar adalah kertas gambar jenis HVS, canson, linen, kalkir, padalarang, atau manila. Masing-masing kertas memiliki kekuatan serat dan daya serap yang berbeda-beda. Kertas yang memiliki kekuatan serat yang lebih tinggi akan lebih tahan sobek. Kertas padalarang memiliki kekuatan serat yang lebih tinggi daripada HVS. Begitu pula pada kekuatan daya serapnya, semakin tinggi daya serapnya, maka akan lebih rentan rusak terkena air. Kertas kalkir memiliki daya serap yang lebih rendah daripada kertas manila.

b. Media Cetak

Media cetak memiliki banyak jenis bahan cetak, tergantung bahan seratnya. Bahan serat alam berasal dari bahan alam seperti pulp kayu dan tumbuhan lainnya, misalnya kertas *art carton*, linen, *art paper*, dan *fancy paper*. Bahan serat sintetis berasal dari serat pengolahan bahan kimia, misalnya flexi, vinyl, nilon, dan sebagainya.

Pemilihan media cetak harus mempertimbangkan dari penggunaan-nya, apakah sebagai media *outdoor* atau *indoor*. Bahan serat media *indoor*

biasanya tidak tahan dengan cuaca sehingga akan rusak bila diterapkan untuk media *outdoor*. Media *outdoor* biasanya terbuat dari serat sintetis yang lebih kuat terhadap cuaca.

c. Media Format Data Digital

Sekarang ini gambar banyak diwujudkan dalam format media data digital. Keunggulannya adalah warna tampil lebih cerah dan lebih mudah dalam penyimpanannya. Kekurangannya adalah membutuhkan suatu peranti untuk melihat gambarnya. Misalnya dengan menggunakan komputer atau gawai dan kualitasnya bergantung pada besarnya resolusi. Semakin besar resolusi, akan semakin bagus, tetapi ukuran *file* jadi lebih besar dan berat. Jenis format data digital yang paling umum adalah JPEG, PDF, dan PNG.

Media format data digital membutuhkan media penyimpanan dalam bentuk memori penyimpanan data digital seperti *harddisk*, *flashdisk* (diska lepas), SD *card*, dan keping CD atau DVD. Kerusakan yang terjadi dapat disebabkan oleh berbagai hal, misalnya kerusakan secara fisik akibat terjatuh, patah, atau meleleh. Kerusakan secara nonfisik seperti terkena virus, terhapus secara tidak sengaja, *bad sector*, dan sebagainya. Selalu siapkan *file* cadangan baik secara *offline* maupun *online* melalui penyimpanan *cloud system*. Sekarang ini banyak situs di internet yang menyediakan penyimpanan *cloud system*, baik secara gratis atau berbayar.

2. Foto

a. Format Data Digital

Foto dengan format data digital memiliki jenis format yang sama seperti format gambar, yaitu JPEG, yang dapat dilihat melalui layar peranti khusus atau gawai. Beberapa format asli seperti RAW juga disediakan untuk kebutuhan penyuntingan warna gambar. Penyimpanan dan antisipasi kerusakan hasil foto dalam format data digital hampir sama dengan penyimpanan hasil gambar dalam format data digital.

b. Format Cetak

Hasil fotografi diproduksi dengan teknik cetak foto digital menggunakan mesin cetak laser berwarna pada media kertas foto. Hasil warna pada cetak foto akan mengalami penurunan kualitas apabila tidak disimpan dengan baik. Hal ini dikarenakan pengaruh dari kelembapan udara luar. Penyimpanan hasil cetak foto dapat menggunakan album foto. Di dalam album foto, hasil cetak terlindungi oleh kover plastik yang kedap udara.

3. Video

a. Format Fisik

Hasil distribusi video dalam format fisik biasanya dalam bentuk keping VCD, DVD, dan Blu-ray. Seiring dengan perkembangan zaman, hasil distribusi video menggunakan *flashdisk* sehingga lebih praktis. Akan tetapi format dalam *flashdisk* juga akan mengalami kerusakan apabila tidak disimpan dengan baik. Kerusakan yang sering terjadi ialah bagian dari *flashdisk* tersebut rusak atau lepas dari bagian penyimpanannya. Kelembapan udara yang terlalu tinggi akan menimbulkan jamur yang lama-kelamaan akan mengikis bagian dalam penyimpanan *file*. Sering juga saat menyimpan *file* video tiba-tiba terkena virus dan tidak terbaca oleh perangkat seperti komputer atau laptop.

Gambar 2.17 Tutup *flashdisk* yang hilang dapat mengakibatkan kerusakan *file*.
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

Ayo Praktikkan!

Pernahkah kalian memiliki sebuah *flashdisk*? Jelaskan bagaimana cara merawat sebuah *flashdisk* agar *file* yang ada di dalamnya tidak rusak dan tetap terjaga.

b. Format Data Digital (Nonfisik)

Format data digital video biasanya dalam bentuk *file* dengan format MP4, AVI, MPEG, MOV, MKV, dan sebagainya. Kelebihannya adalah tidak mudah rusak dan mudah disimpan. Meskipun hampir tidak ada kekurangannya, format ini juga ada baiknya disimpan secara *online* melalui *cloud system* agar mempunyai *file* cadangan apabila hilang atau rusak karena *file corrupt*.

Rangkuman

- Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) meliputi keselamatan pada individu pekerja, keselamatan pada peralatan kerja, keselamatan pada lingkungan kerja, dan keselamatan pada hasil kerja.
- Hal-hal yang harus diperhatikan terkait K3 pada individu pekerja dalam suatu pekerjaan desain komunikasi visual sebagai berikut:
  1. posisi dan sikap kerja,
  2. pakaian kerja,
  3. jam kerja, dan
  4. kerja tim.

- Posisi pekerjaan dengan bersandar contohnya adalah mengambil sudut pengambilan gambar tertentu pada fotografi atau videografi tanpa alat bantu tripod atau *steady cam*.
- Posisi pekerjaan dengan bertiarap contohnya adalah saat mengambil gambar foto dari sudut pengambilan *low angle* atau saat mengambil gambar foto objek makro.
- Kamera foto memiliki beberapa bagian dalam yang cukup sensitif. Oleh karena itu, jangan menyentuh bagian tirai *shutter speed* dengan jari tangan karena akan berpengaruh pada keakuratan dan kecepatan buka tutup tirai.

Refleksi

Setelah mempelajari materi tentang K3 di dunia industri DKV, kalian diharapkan memiliki sikap tanggung jawab demi terwujudnya K3 dalam melaksanakan pekerjaan. Semua yang telah kalian pelajari dapat langsung dipraktikkan dalam situasi pembelajaran di sekolah setiap saat sehingga akan tertanam sikap tanggung jawab K3 sejak dini.

Asesmen

Kerjakan tugas mandiri, tugas kelompok, dan penilaian mandiri di buku tugas kalian!

A. Tugas Mandiri

Judul tugas	Menguraikan K3 Media Cetak *Outdoor*
Alat dan bahan	Referensi media-media *outdoor* di lingkungan sekitar

Langkah pengerjaan:

1. Carilah satu contoh hasil karya DKV dalam bentuk media *outdoor* di lingkungan sekitar kalian.
2. Amati jenis bahan media *outdoor* tersebut.
3. Amati kualitas media *outdoor* tersebut mulai dari keutuhan bahannya, warnanya, dan penempatannya.
4. Uraikan langkah-langkah dalam melaksanakan K3 pada produksi media *outdoor* tersebut.

B. Tugas Kelompok

Di bawah ini adalah beberapa peralatan yang digunakan dalam industri yang berhubungan dengan DKV. Jelaskan langkah K3 apa sajakah yang harus dilakukan!

No.	Peralatan Produksi	Langkah K3 pada Peralatan
1.	Kamera video	....

No.	Peralatan Produksi	Langkah K3 pada Peralatan
2.	*Scanner*	....
3.	*Printer* warna	....
4.	*Laminator*	....
5.	Laptop	....

C. Penilaian Mandiri

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan tepat!

1. Melaksanakan K3 dalam suatu pekerjaan industri menjadi suatu prioritas utama sehingga jangan sampai disepelekan. Mengabaikan K3 pada suatu pekerjaan juga berarti mengabaikan keberhasilan produksi pekerjaan itu sendiri. Jelaskan apakah yang dimaksud dengan K3 dalam suatu pekerjaan industri!

2. Semua pihak tidak menginginkan terjadi suatu kesalahan dalam pelaksanaan K3 pada suatu produksi. Terjadinya kesalahan atau bahkan kegagalan dalam melaksanakan K3 dapat berakibat pada keberhasilan produksi tersebut, baik dampak ringan maupun berat. Tuliskan contoh-contoh kegagalan dalam melaksanakan K3 pada suatu produksi desain komunikasi visual!
3. Kerusakan atau musibah kecelakaan dapat terjadi dalam suatu pekerjaan. Dalam dunia profesi biasa disebut dengan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3). Meliputi apa sajakah K3 dalam pekerjaan industri?
4. Pekerja adalah individu yang dilindungi haknya oleh pemberi kerja. Selayaknya pula pemberi kerja memberikan jaminan K3 pada semua pekerjanya. Jaminan apa saja yang diberikan kepada pekerja oleh pemberi kerja yang berkaitan dengan K3 dalam pekerjaan bidang DKV?
5. Dalam proses pekerjaan dibatasi oleh tenggat pelaksanaan produksinya. Tenggat yang ditentukan telah disepakati bersama oleh pemesan dan industri. Dampak apa saja yang akan terjadi bila suatu pekerjaan melewati tenggat atau batas waktu yang disepakati?
6. Pensil merupakan alat yang digunakan untuk menggambar dan mengarsir. Ada banyak ukuran dan jenis pensil yang digunakan dalam menggambar. Hal apa sajakah yang harus diperhatikan dalam menggunakan pensil gambar?
7. Suatu hasil karya fotografi yang bagus pasti akan mempunyai dampak nilai yang baik bagi fotografernya. Tidak jarang karya tersebut menjadi prestasi atau menang sebagai juara pada kompetisi fotografi. Akan tetapi, banyak juga karya fotografi yang gagal pada hasil karyanya, disebabkan oleh kelalaian K3 pada fotografi. Faktor K3 apa sajakah yang memengaruhi hasil karya fotografi sehingga karyanya menjadi bagus?
8. Suatu pekerjaan tidak selalu dikerjakan di daratan. Beberapa pekerjaan dikerjakan di area perairan. Tuliskan contoh pekerjaan

DKV yang berada di area perairan dan faktor K3 apa sajakah yang harus diperhatikan!

9. Beberapa peralatan industri menggunakan sumber tenaga listrik yang memiliki tegangan tinggi. Tuliskan contoh-contoh peralatan dalam dunia industri DKV yang memiliki risiko tegangan listrik tinggi!
10. Pekerjaan yang dilakukan di luar ruangan memiliki risiko terhadap kondisi area kerja tersebut. Tuliskan satu contoh pekerjaan desain komunikasi visual yang dilakukan di luar ruangan dan hal apa sajakah yang harus dipersiapkan demi tegaknya K3 pekerjaan tersebut!

Pindai kode QR di bawah ini menggunakan *Scan* QR pada ponsel kalian, atau langsung ketikkan alamat tautan ke dalam *browser* untuk menambah wawasan tentang K3 di dunia industri DKV.

https://bit.ly/3y3szlh

https://bit.ly/3w06DG5

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022
Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual
untuk SMK/MAK Kelas X Semester 1
Penulis : Maylinda Ambarwati
ISBN : 978-623-619-997-8

BAB 3

Perkembangan Teknologi Industri dan Dunia Kerja Bidang Desain Komunikasi Visual

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bab ini, kalian mampu:

- menjelaskan perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif;
- menjelaskan Industri 4.0 dan Internet of Things;
- mengenali teknologi digital dalam dunia industri; dan
- menjelaskan isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan, *life cycle* produk industri sampai dengan *reuse* dan *recycling* produk.

Era globalisasi merupakan era yang arus pertukaran informasi dan teknologi berlangsung secara cepat dan pesat. Di era globalisasi, produk-produk konvensional akan tergantikan oleh produk industri dan ekonomi berbasis teknologi.

Ide (inovasi) dan kreativitas yang bersinergi dengan budaya dan penguasaan teknologi dapat menghasilkan sebuah nilai baru dalam kehidupan manusia. Ide, kreativitas, budaya, dan pemanfaatan teknologi akan memberikan dampak terhadap kegiatan ekonomi pada era globalisasi. Dalam hal ini, Desain Komunikasi Visual (DKV) memiliki peranan penting dalam merealisasikannya. Banyak prospek DKV diproyeksikan tetap memiliki peluang besar di tahun-tahun mendatang. Mengingat digital visual menjadi kunci penting dalam mengenalkan sebuah produk.

Pernahkah kalian melihat contoh karya ekonomi kreatif di bidang DKV?

A. Perkembangan Proses Produksi Industri Kreatif

Industri kreatif di Indonesia saat ini telah menjadi motor penggerak perekonomian nasional. Salah satunya bidang DKV. Bidang ini merupakan satu dari empat subsektor ekonomi kreatif yang mengalami pertumbuhan sangat pesat. DKV memiliki peranan penting dan mampu memberikan dampak besar terhadap subsektor ekonomi kreatif di Indonesia. Dengan mengasah kemampuan di bidang industri kreatif, dapat menghasilkan sebuah karya yang memiliki nilai ekonomi tinggi. Contoh industri kreatif yang sedang *trending* saat ini adalah YouTuber, perfilman, fotografi, periklanan, dan selebgram.

Industri kreatif merupakan awal dari aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan penciptaan atau penggunaan pengetahuan dan informasi teknologi. Industri kreatif sering disebut dengan industri budaya atau ekonomi kreatif.

Menurut John Howkins (2013), ekonomi kreatif terdiri atas periklanan, arsitektur, seni, kerajinan, desain, *fashion*, film, musik, seni pertunjukan, penerbitan, penelitian dan pengembangan (R&D), perangkat lunak, mainan dan permainan, televisi dan radio, serta permainan video. Muncul pula definisi yang berbeda-beda mengenai sektor ini. Namun, sejauh ini penjelasan Howkins masih belum diakui secara internasional.

Industri kreatif merupakan awal proses penciptaan, inovasi, kreativitas, dan ide baru dari seseorang atau sekelompok orang yang dapat menghasilkan produk-produk baru. Produk ini dijadikan produk ekonomi yang mempunyai nilai jual tinggi. Dengan begitu, maka industri kreatif memiliki manfaat sebagai berikut.

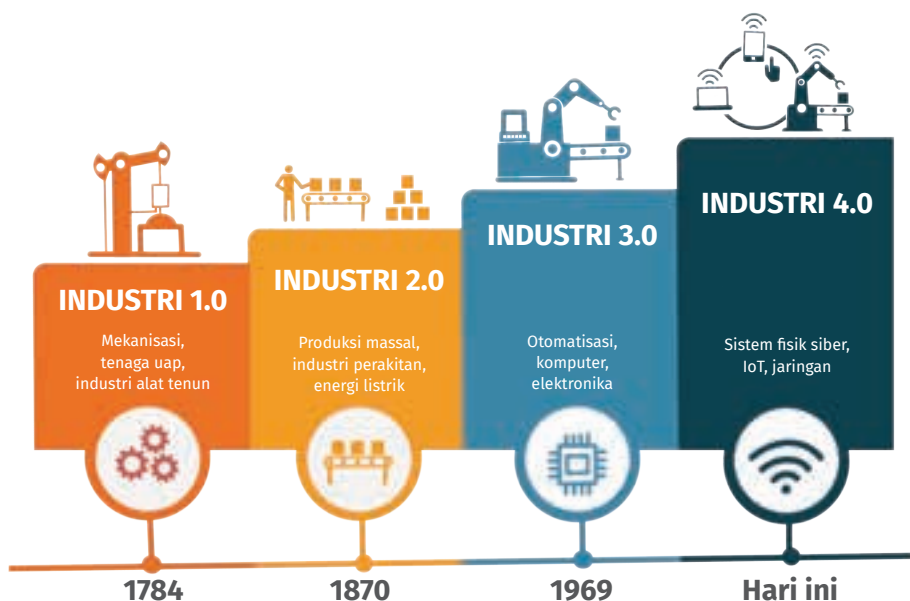
1. Dapat menumbuhkan kreativitas.
2. Menghasilkan inovasi produk-produk terbaru.
3. Menciptakan ide-ide yang baru.

Industri kreatif ini dapat menjadi alternatif lain dalam perkembangan industri di Indonesia saat ini, khususnya di bidang DKV.

Ayo Berpendapat!

Setelah membaca materi tentang industri kreatif, pernahkah kalian melihat produk-produk atau karya inovasi terbaru di bidang DKV? Apabila pernah, sebutkan contohnya satu persatu.

B. Desain Komunikasi Visual dalam Industri 4.0

Kalian sering mendengar istilah Revolusi Industri 4.0. Revolusi industri merupakan suatu perubahan besar mengenai cara manusia dalam mengolah sumber daya dan memproduksi sebuah barang. Revolusi industri berawal dari terjadinya fenomena pada tahun 1750–1850. Saat itu telah terjadi perubahan besar-besaran di bidang pertanian, transportasi, dan teknologi.

Gambar 3.1 Revolusi industri dimulai pada tahun 1784 dan berkembang secara teknologinya hingga hari ini.
Sumber: Ade Prihatna (2022)

Secara umum, istilah revolusi teknologi memanfaatkan komputer dan robot sebagai salah satu dasar perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi memberikan pengaruh besar pada bidang DKV. Pada awalnya DKV sering disebut desain grafis. Desain grafis merupakan turunan dari seni terapan (*applied art*). Pada awal perkembangannya, desain grafis hanya disebut dengan *desain*. Kata *desain* muncul akibat dari revolusi industri di Eropa pada awal abad ke-20 dan istilah desain grafis mulai dipopulerkan. Desain grafis pada masa revolusi industri dikerjakan oleh para seniman.

Dengan adanya perkembangan teknologi pada awal abad ke-20, media komunikasi seperti media komputer dan elektronik mulai dimanfaatkan oleh desainer. Perkembangan teknologi komputer grafis yang dapat mengolah gambar dan video, mengakibatkan berkembangnya profesi pada desain grafis. Desain grafis saat ini lebih erat kaitannya dengan teknik cetak saja sehingga ruang lingkupnya dianggap sempit. Desain grafis dianggap tidak mampu mengakomodasi proses desain yang dilakukan media audio visual. Oleh karena itu, desain grafis telah berkembang menjadi DKV.

DKV berkembang terus mengikuti perkembangan teknologi. DKV melahirkan suatu gagasan dan kreativitas yang baru berdasarkan budaya dan pengetahuan. Pada dasarnya DKV memiliki fungsi dan tujuan untuk memberikan informasi, pesan, instruksi, dan persuasi. DKV mampu memberikan nilai tambah secara ekonomi pada produk yang diinformasikan, juga nilai tambah secara sosial, budaya, dan lingkungan. DKV dijadikan salah satu sarana dalam mengomunikasikan pesan visual kepada masyarakat, dengan cara mengolah elemen visual berupa ilustrasi, tipografi, dan warna. Seorang desainer komunikasi visual mampu memberikan solusi kreatif bagi produk-produk ekonomi kreatif lainnya yang memiliki masalah dalam mengomunikasikan produknya.

Perancangan desain kemasan (*packaging*) sampai *visual branding* sebuah produk lokal dapat meningkatkan nilainya secara ekonomis. Dengan memanfaatkan promosi-promosi melalui media sosial dan perancangan desain kemasan yang menarik, maka dapat meningkatkan kualitas sebuah produk. Karena itu, ekonomi kreatif diharapkan mampu

menjadi solusi dalam menghadapi persaingan global. Kreativitas, ide, dan gagasan yang orisinal yang dikolaborasikan dengan teknologi dapat meningkatkan nilai kualitas produk.

Industri kreatif pada Revolusi Industri 4.0 memasuki ranah industri yang baru dan bebas, dalam arti tidak ada batasan. Adanya teknologi komputer sangat membantu kerja seorang desainer. Contoh hasil industri kreatif khususnya bidang DKV saat ini adalah *metaverse*, Non-Fungible Token (NFT), *new media*, Virtual Reality (VR), dan Augmented Reality (AR).

Metaverse dapat diartikan sebagai konsep 3D berkelanjutan. *Metaverse* menggabungkan beberapa ruang virtual yang berbeda. *Metaverse* hampir sama dengan internet yang berisi situs web yang berbeda, tetapi dapat diakses melalui satu *browser* saja.

Non-Fungible Token (NFT) merupakan aset digital yang memperlihat-kan objek dunia nyata seperti lukisan, seni musik, *item* pada *game*, hingga video pendek. Konsep menjual karya seni ini dapat melalui galeri seni virtual dan dianggap dapat menghasilkan peluang miliaran rupiah.

New media (media baru) merupakan penyampaian informasi melalui teknologi digital. Selama ini, yang kalian ketahui bahwa informasi seperti

Gambar 3.2 *New Media*
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

berita hanya dapat diperoleh melalui koran, tabloid, dan majalah. Namun, informasi tersebut sekarang sudah dapat ditampilkan dan disalurkan melalui perangkat komunikasi yang terhubung dengan internet.

Ayo Berpendapat!

Setelah mempelajari materi tentang DKV dalam Industri 4.0, bagaimana perkembangan DKV di Indonesia sekarang ini menurut pendapat kalian?

C. Teknologi Digital Desain Komunikasi Visual dalam Industri

Gambar 3.3 Seorang desainer sedang menggambar dengan menggunakan teknologi digital berupa *digitizer*.

Peralihan dan penggunaan teknologi digital dalam industri DKV telah melalui jalan yang panjang. Kemajuan teknologi digital yang menggantikan teknologi analog dan manual telah menghasilkan proses produksi yang lebih efisien dan bermutu tinggi. Peralatan yang sebelumnya menggunakan teknologi analog beralih menggunakan komputer, kamera foto dan video, *digital printer*, *digitizer*, gawai digital, media publikasi digital, dan sebagainya.

Teknologi digital dalam industri DKV meliputi penggunaan *software* komputer dalam membuat desain. Sebelum berkembangnya komputer, gambar desain masih dibuat secara manual, mulai dari proses sketsa hingga *finishing*. Teknik pewarnaan juga masih dengan teknik lukis kuas atau menggunakan *airbrush*. Beberapa dengan cara pengembangan teknik fotografi dan teknik cetak datar (cetak ofset).

Pada awal penggunaannya, *software* komputer mengalami banyak penolakan. Beberapa desainer masih menganggap garis gambar hasil komputer tidak memiliki sentuhan estetika manusia dan terkesan kaku, tidak dinamis. Memang pada awal perkembangannya, hasil gambar digital dari *software* komputer belum bisa seperti sekarang ini. Mesin cetaknya pun masih terbatas dalam menggambarkan garis. Akan tetapi, seiring perkembangan teknologi komputer grafis dan *printer*, semakin banyak desainer yang beralih ke media digital.

Perkembangan kamera digital pun mengalami hal yang sama pada awal perkembangannya. Banyak fotografer masih menganggap hasil gambar kamera digital Single Lens Reflex (SLR) tidak setajam kalau menggunakan kamera SLR manual. Hal tersebut dikarenakan kemampuan resolusi gambar kamera digital juga masih rendah. Belum lagi dengan banyaknya desas-desus kalau kamera digital SLR tidak awet, susah perawatannya, dan suku cadangnya mahal atau langka. Akan tetapi, seiring berkembangnya teknologi kamera digital, semakin banyak fotografer yang beralih menggunakan peralatan kamera digital.

Gambar 3.4 Perkembangan Kamera *Mirrorless*
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

Ayo Berdiskusi!

Perkembangan kamera digital SLR dari tahun ke tahun semakin canggih. Carilah informasi di internet tentang jenis kamera digital SLR yang banyak mengalami perkembangan. Apa saja yang kalian peroleh dari perkembangan kamera tersebut? Diskusikan dengan teman kalian.

Perkembangan alat cetak juga sangat signifikan dalam kemajuan teknologinya. Proses cetak yang dulu menggunakan teknologi analog memiliki alur kerja yang sangat panjang. Dengan kemajuan teknologi, proses produksi cetak digital menjadi semakin cepat.

Ketika mesin cetak ofset masih mendominasi, proses produksi cetak berwarna harus membuat film terlebih dahulu. Film dibuat sebanyak separasi warna yang dibutuhkan dengan menggunakan *image setter*. Setelah film hasil separasi warna jadi, baru dibuat pelat cetak dengan menggunakan *platemaker* setelah melalui proses montase terlebih dahulu. Pelat yang sudah dihasilkan baru dapat dipasang untuk mesin cetak dengan proses cetak per satu warna dahulu.

Perkembangan digital awal adalah Computer to Film (CTF). Teknologi ini menghilangkan tahapan penggunaan *image setter* karena hasil desain dari komputer dapat langsung dibuat film untuk kemudian dilakukan montase. Berkembang lagi dengan munculnya teknologi Computer to Plate (CTP). Pada teknologi ini hasil desain langsung dapat menjadi pelat

Gambar 3.5 Mesin cetak digital dapat memenuhi kebutuhan cetak sesuai keinginan pasar secara satuan.
Sumber: Jauhari (2021)

tanpa harus melalui *platemaker* terlebih dahulu. Teknologi cetak digital terkini sudah banyak menggunakan *flatbed printer*, *image plotter*, dan *desktop printer*. Dengan teknologi ini, proses cetak digital dapat lebih praktis dan cepat prosesnya.

Penggunaan media alat gambar digital berupa *digitizer* atau *digital pen tablet* sudah banyak digunakan dalam membuat gambar ilustrasi digital. Alat ini digunakan untuk pekerjaan yang membutuhkan keluwesan dan akurasi gerakan alat. Menggambar secara manual cukup memakan waktu lama karena gambar tersebut harus dipindai dengan alat pemindai. Dengan peralatan *digitizer* yang sekarang ini tersedia dengan berbagai macam merek, fitur, dan pilihan harga, desainer dipermudah dalam pekerjaannya ketika membuat gambar ilustrasi secara digital. Pekerjaan 3D *modelling* yang sebelumnya hanya menggunakan *mouse* (tetikus), menjadi lebih mudah dengan menggunakan *digitizer* karena lebih luwes gerakan pahatnya dan akurat resolusinya.

Gambar 3.6 *Digitizer*
Sumber: Muhamad Isnaini (2019)

Penggunaan gawai digital seperti *smartphone* memberikan pengaruh banyak dalam membuat desain komunikasi visual. Kemampuan mobilitas yang tinggi pada penggunaan gawai dalam bekerja memungkinkan desainer tidak terikat batasan waktu dan tempat bekerja. Beberapa gawai memiliki fitur yang mumpuni untuk melakukan pekerjaan desain yang meliputi olah gambar, fotografi, videografi, dan audio visual. Aplikasi-aplikasi yang berbayar maupun tidak, cukup banyak tersedia di berbagai pilihan fiturnya. Terlebih lagi bila diperlukan kirim data pekerjaan,

dapat dilakukan di mana saja dan dibagikan kepada siapa saja melalui aplikasi berbasis *cloud system*.

Kemajuan teknologi digital di bidang media memberikan pengaruh pada teknologi industri DKV. Media luar ruangan seperti videotron lebih marak digunakan daripada baliho atau *billboard*. Perkembangan media penyiaran secara digital juga menjadi kebutuhan dalam penyampaian informasi. Informasi disampaikan melalui saluran video sosial atau media sosial yang mendukung media format digital, baik gambar diam seperti *banner* atau bergerak seperti video dan animasi.

Gambar 3.7 Hasil karya poster yang semuanya dikerjakan melalui aplikasi di ponsel Android.
Sumber: Rafi Kurniawan W. (2020)

Gambar 3.8 Ilusi video dengan teknologi 3D konten menggunakan metode *anamorphic*.
Sumber: Subagyo/Semarang Sekarang (2022)

D. Desain Komunikasi Visual di Era Kemajuan Teknologi Industri

Kemajuan era teknologi industri memberikan kemudahan dalam proses produksi media DKV di berbagai bidang. Pemanfaatan teknologi industri yang baik dapat memberikan hasil yang lebih baik dan konsisten pada produknya. Dengan adanya kemajuan teknologi industri diharapkan tidak banyak ketertinggalan pada kualitas karya DKV saat ini sehingga mampu bersaing dengan industri lainnya. DKV yang awalnya hanya membahas keahlian dan kompetensi teknis secara manual pada produksi media publikasi, harus bisa berkembang dengan adanya perubahan pada teknologi industri.

1. Industri Periklanan

Industri periklanan yang awalnya bergerak pada produksi media lini bawah dan atas secara konvensional dan analog, sekarang harus bisa membuat perencanaan media secara nonkonvensional. DKV dalam industri periklanan yang maju harus bisa membuat perencanaan dan produksi media baru, sesuai dengan kebutuhan pengguna dan target pasar. Selain itu, desainer juga harus mampu membuat konten visual iklan agar menarik dan mudah diingat. Konsep kreatif yang disusun harus dapat diterima oleh khalayak dan pasar.

Ayo Bereksplorasi!

Buatlah kelompok 4–5 orang, lalu carilah di internet contoh iklan nonkonvensional. Jenis iklan nonkonvensional boleh berupa iklan jasa ataupun iklan produk. Diskusikan bersama kelompok kalian, kemudian berilah pendapat mengenai iklan nonkonvensional tersebut.

2. Industri Permainan Interaktif

Industri permainan interaktif sekarang ini sangat besar peminatnya di pasaran. Pada industri tersebut, peranan desainer komunikasi visual sangat diperlukan dalam menciptakan berbagai elemen visual. Mulai dari pembuatan *visual branding* seperti logo dan ikon, desain karakter, desain lingkungan permainan, aksesori permainan, produksi *merchandising*, desain publikasi, dan sebagainya.

Gambar 3.9 *Game smartphone* Android karya Own Games dengan judul "Tahu Bulat".
Sumber: Muhamad Isnaini (2022)

Ayo Berlatih!

Dapatkah kalian menyebutkan berbagai macam permainan interaktif karya anak bangsa?

3. Industri Multimedia

Industri multimedia (film/fotografi/video) sangat memerlukan kompetensi DKV. Pada produksi film, hasil dari DKV dapat dilihat pada desain visual judul film, poster film, sampul film, dan desain publikasi film lainnya. Pada industri fotografi dan video, peran DKV dapat dilihat pada desain album foto dan video, poster foto, sampul, elemen visual pada video seperti *bumper*, *subtitle*, dan sebagainya. DKV pun dapat berperan dalam bagian pembuatan konten.

Gambar 3.10 Desain Poster Film
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

Gambar 3.11 Desain Sampul Buku
Sumber: M. Isnaini dan Ade Prihatna/Kemdikbudristek (2022)

4. Industri Penerbitan

Industri penerbitan sekarang ini banyak yang sudah beralih dengan membuat buku digital meskipun masih memproduksi buku fisiknya. Perbedaannya hanya pada penggunaan ukuran tata letak dan pemanfaatan area tampilan layar gawai. Di industri penerbitan, peranan DKV juga sangat dibutuhkan, seperti pada desain sampul, desain tipografi, ilustrasi, tata letak dan artistik halaman buku.

5. Industri Arsitektur

DKV dapat berperan dalam industri arsitektur. DKV berperan dalam membuat suatu desain untuk Enviromental Graphic Design (EGD), sistem penandaan (nama dan denah ruangan), *visual branding*, infografis, dan sebagainya.

Gambar 3.12 Desain EGD SMKN 15 Bandung dengan gaya *art deco* dirancang oleh Tim Abdimas Telkom University.
Sumber: Telkom University (2018)

6. Industri Musik

Di industri musik, DKV juga sangat diperlukan. Suatu produk industri seni musik membutuhkan komunikasi untuk promosi produk karyanya secara tersegmen sesuai sasaran pasar maupun khalayak. Peran DKV adalah membuat perancangan media promosi kegiatan tersebut, antara lain pembuatan desain sampul album musik, desain poster, dan *banner*.

Gambar 3.13 Desain Poster Konser
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

7. Industri Pasar Seni dan Budaya

Dalam industri pasar seni dan budaya, DKV dibutuhkan dalam beberapa pekerjaan. Pekerjaan tersebut antara lain pembuatan desain katalog penjualan atau pameran, desain *layout* (tata letak) pameran, desain media promosi, dan pembuatan *visual branding* kegiatan pameran.

Gambar 3.14 Desain Poster Pameran Batik
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

Ayo Berpendapat!

Nah, sekarang carilah contoh karya DKV berupa poster pasar seni dan budaya. Kemudian cetak (*print*) karya tersebut pada selembar kertas dan tuliskan pendapat kalian mengenai karya-karya tersebut.

Gambar 3.15 Rancangan desain halaman web yang bersifat responsif otomatis akan menyesuaikan ukurannya di setiap layar *display*.
Sumber: Muhamad Isnaini (2022)

8. Industri Desain Web

Industri desain web sangat berkembang di era teknologi digital ini. Dalam suatu perancangan desain web dibutuhkan divisi pemrograman web dan divisi visual web. DKV dibutuhkan dalam divisi visual web untuk beberapa pekerjaan. Pekerjaan tersebut antara lain membuat desain *layout* halaman

web, desain ikon, desain *banner* (statis maupun dinamis), serta desain konten visual seperti fotografi, ilustrasi, dan infografis.

9. Industri Bidang Riset dan Pengembangan

Dalam bidang riset dan pengembangan, DKV dibutuhkan untuk membuat beberapa penyajian data secara visual. Gambar data riset dan pengembangan dapat didesain dalam bentuk infografis, grafik, *pie chart* atau *column chart*, dan pembuatan tata letak presentasi data.

Gambar 3.16 Rancangan desain grafis laporan statistik dalam bentuk ilustrasi grafik dan diagram.
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

E. Konsep Industri Hijau

1. Siklus Industri

Produksi pada industri melalui suatu siklus, yaitu dari bahan material industri hingga menjadi barang jadi sebagai *output*-nya. Siklus industri terdiri atas sebagai berikut.

a. Tahap Praproduksi

Tahap ini terdiri atas perancangan rencana produksi dan persiapan sumber daya produksi, baik manusia maupun material.

b. Tahap Produksi

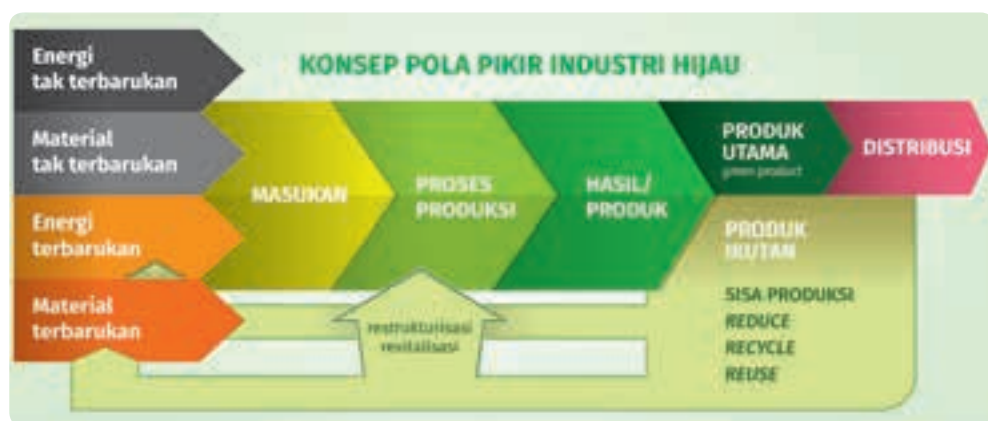
Tahap ini terdiri atas alur utama proses produksi. Pada tahap ini terjadi proses pengolahan materi produksi hingga menjadi bahan jadi. Proses ini menggunakan peralatan sesuai dengan tata sistem operasional produksi yang berlaku.

c. Tahap Pascaproduksi

Tahap ini terdiri atas proses akhir, seperti uji kelayakan, pengemasan produk, dan pengiriman atau distribusi produk.

Siklus produksi pada suatu industri dapat memberikan dampak negatif terhadap lingkungan. Berikut dampak negatif dari siklus produksi.

a. Polusi (udara, air, tanah, dan suara).
b. Eksploitasi sumber alam yang berujung pada kerusakan dan habisnya sumber alam.
c. Limbah sisa proses produksi (padat, cair, dan gas) yang berbahaya.
d. Sampah sisa buangan dari produk yang tidak dapat diguna ulang atau didaur ulang secara alami.

2. Industri Hijau

Gambar 3.17 Alur konsep pola pikir industri hijau dalam suatu proses produksi.
Sumber: Muhamad Isnaini (2022)

Konsep industri hijau berupaya memperhatikan proses produksi secara maksimal pada efisiensi dan efektivitas sumber daya yang berkelanjutan (*sustainable resources*). Dengan begitu, fungsi lingkungan hidup dapat terjaga kelestariannya dan bermanfaat bagi masyarakat. Semua upaya industri hijau tersebut dilakukan sejak tahap praproduksi hingga pascaproduksi.

Berikut adalah upaya-upaya dalam melaksanakan operasional konsep industri hijau.

a. Bahan baku diupayakan dari bahan yang dapat diperbarui (*renewable resources*) sehingga tidak merusak lingkungan. Pada saat

perancangan hingga purwarupa harus sudah direncanakan jenis bahan bakunya secara mutu, jumlah, dan keamanannya terhadap lingkungan. Begitu pula dengan bahan baku penggantinya bila diperlukan.

b. Pembangkitan dan pemanfaatan energi secara efisien sehingga mengurangi efek rumah kaca akibat meningkatnya emisi CO_2 dari hasil pembangkitan energi. Bisa juga dengan menerapkan teknologi yang bebas emisi gas CO_2, misalnya dengan dinamo turbin air atau kincir angin.

c. Penghematan energi pada peralatan saat proses produksi secara lebih efisien dan efektif. Caranya dengan menghitung dan mengatur pembagian daya dengan tepat serta menggunakan peralatan yang lebih hemat energinya.

d. Penggunaan peralatan produksi yang tidak banyak menghasilkan limbah, baik cair, padat, maupun gas.

e. Pengupayaan pada hasil produk yang tidak merusak lingkungan pada saat didistribusikan dan dipakai oleh masyarakat. Caranya dengan pemenuhan syarat *Reduce, Reuse,* dan *Recycle* (3R) secara maksimal.

Rangkuman

- Subsektor ekonomi kreatif DKV antara lain periklanan, arsitektur, seni, kerajinan, desain, *fashion*, film, musik, seni pertunjukan, penerbitan, penelitian dan pengembangan (R&D), perangkat lunak, mainan dan permainan, televisi dan radio, serta permainan video.
- Manfaat adanya industri kreatif yang dapat kalian pahami sebagai berikut.
  1. Dapat menumbuhkan kreativitas.
  2. Menghasilkan produk-produk terbaru yang inovatif.
  3. Menciptakan ide-ide yang baru.

- Perubahan teknologi industri pada media publikasi antara lain di bidang:
  1. industri periklanan,
  2. industri permainan interaktif,
  3. industri penerbitan,
  4. industri multimedia,
  5. industri arsitektur,
  6. industri musik,
  7. industri pasar seni dan budaya,
  8. industri desain web, dan
  9. industri bidang riset dan pengembangan.
- Konsep industri hijau berupaya memperhatikan proses produksi secara maksimal dalam hal efisiensi dan efektivitas sumber daya yang berkelanjutan (*sustainable resources*). Dengan begitu, fungsi lingkungan hidup dapat terjaga kelestariannya dan bermanfaat bagi masyarakat.

Refleksi

Setelah mempelajari materi tentang perkembangan industri ekonomi kreatif, kalian diharapkan mampu mengomunikasikan perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif, mulai dari teknologi konvensional sampai teknologi modern untuk dikembangkan dalam eksekusi kerja DKV.

Asesmen

Kerjakan tugas mandiri, tugas kelompok, dan penilaian mandiri di buku tugas kalian!

A. Tugas Mandiri

Judul tugas	Menguraikan Peranan DKV dalam Teknologi Industri Kreatif
Alat dan bahan	Referensi produk karya industri kreatif di lingkungan sekitar atau di internet

Langkah pengerjaan:

1. Carilah satu contoh produk karya industri kreatif di lingkungan sekitar kalian atau *browsing* melalui internet.
2. Amati jenis produk karya industri kreatif tersebut.
3. Sebutkan karya media DKV yang berhubungan dengan produk tersebut.
4. Uraikan langkah-langkah dalam membuat media desain komunikasi tersebut.

B. Tugas Kelompok

Jelaskan karya produk apa saja pada industri di bawah ini dan tuliskan media DKV yang dibutuhkan pada produk industri kreatif tersebut!

Bidang Industri Kreatif	Nama Produk	Media Desain Komunikasi Visual
1. Arsitektur	....	....
2. Desain web	....	....

Bidang Industri Kreatif	Nama Produk	Media Desain Komunikasi Visual
3. Permainan interaktif	....	....
4. Multimedia (fotografi, video, dan film)	....	....
5. Periklanan	....	....

C. Penilaian Mandiri

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan tepat!

1. Dengan mengasah industri kreatif, dapat menghasilkan sebuah karya yang memiliki nilai ekonomi tinggi. Dengan adanya nilai ekonomi yang tinggi, akan meningkatkan taraf kesejahteraan masyarakat. Jelaskan syarat suatu produk memiliki nilai ekonomi yang tinggi!
2. DKV merupakan salah satu bidang yang sangat dinamis, mengikuti perkembangan teknologi industri kreatif. Teknologi yang awalnya masih menggunakan sistem konvensional berkembang menjadi sistem nonkonvensional. Apa saja perkembangan teknologi nonkonvensional dalam DKV?
3. Perkembangan teknologi digital membuat semua industri yang pada awalnya masih menggunakan teknologi konvensional atau analog beralih menjadi digital. Perkembangan teknologi digital juga

memunculkan berbagai macam peralatan dan sistem baru yang berbeda dengan teknologi sebelumnya. Teknologi digital apa saja yang digunakan dalam desain media komunikasi visual?

4. DKV dibutuhkan dalam beberapa pekerjaan seperti di bidang arsitektur. Bidang ini menghasilkan beberapa produk berupa desain bangunan sesuai fungsinya. Apa saja desain simbol yang dibuat dalam produk arsitektur berupa bangunan mal?
5. Dalam DKV, selain membuat desain media cetak maupun digital, juga membuat beberapa kebutuhan desain grafis seperti Enviromental Graphic Design (EGD). Apakah yang dimaksud dengan EGD?
6. Perkembangan teknologi digital memunculkan beberapa peralatan digital yang menggantikan peralatan analog atau konvensional. Apa fungsi dari *digitizer* dalam pekerjaan DKV?
7. Industri *fashion* khususnya pada industri *clothing* banyak mengalami perkembangan dalam hal peralatannya. Dari mulai teknik cetak saring yang berkembang menjadi Direct to Garment (DTG) hingga ke teknik Direct to Film (DTF). Apa saja keunggulan dari mesin DTF dalam industri *clothing*?
8. Era perkembangan teknologi industri mempunyai dampak negatif terhadap lingkungan. Apa saja dampak negatif dari perkembangan industri DKV terhadap lingkungan?
9. Salah satu upaya pelestarian lingkungan hidup adalah dengan pemanfaatan limbah atau sisa dari produk industri. Limbah produk industri tidak dibuang begitu saja, melainkan diproduksi ulang sehingga menjadi produk baru yang dapat memberikan manfaat baru. Apa saja kegiatan pengolahan limbah produk media DKV?
10. Agar lingkungan tidak terdampak parah oleh perkembangan industri, maka diperlukan beberapa langkah dalam penanggulangannya. Apa saja upaya penanggulangan kerusakan lingkungan dalam pekerjaan bidang DKV?

Pindai kode QR di bawah ini menggunakan *Scan* QR pada ponsel kalian, atau langsung ketikkan alamat tautan ke dalam *browser* untuk menambah wawasan tentang perkembangan proses produksi industri kreatif mulai dari teknologi konvensional sampai teknologi modern.

https://bit.ly/3h6dfy9

https://bit.ly/3hakFPD

https://bit.ly/3h7MibY

https://bit.ly/3gXAPga

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022
Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual
untuk SMK/MAK Kelas X Semester 1
Penulis : Maylinda Ambarwati
ISBN : 978-623-619-997-8

BAB 4

Teknik Dasar Proses Produksi pada Industri Desain Komunikasi Visual

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bab ini, kalian mampu:

- memahami konsep kreativitas;
- mengembangkan pola pikir kreatif melalui praktik secara mandiri;
- mengomunikasikan hubungan kreativitas dengan industri kreatif;
- menerapkan kreativitas dengan berpikir kritis tentang seluruh proses produksi dan teknologi; serta
- menerapkan budaya kerja dalam industri Desain Komunikasi Visual.

Pernahkah kalian melihat tayangan iklan yang sangat menarik? Pernahkah dalam benak kalian selalu teringat pesan yang disampaikan dalam sebuah iklan? Tayangan iklan yang menarik dan membekas di benak orang yang melihatnya merupakan satu bentuk produk kreatif dan inovatif. Untuk mengenal lebih jauh tentang konsep kreativitas di bidang Desain Komunikasi Visual, mari kita pelajari uraian materi yang ada di bab ini.

Desain pada dasarnya memiliki cakupan yang sangat luas. Awalnya desain merupakan metode berpikir yang terbagi menjadi dua proses berikut.

1. Proses belajar yang terdiri atas perumusan masalah, eksplorasi, dan analisis.
2. Proses pengambilan keputusan sebagai tahap akhir dari proses desain.

Desain Komunikasi Visual (DKV) diartikan sebagai proses perancangan yang memiliki tujuan utama menyampaikan suatu ide atau gagasan dengan menggunakan alat bantu visual. Tampilan visual desain harus mampu menciptakan lingkungan visualnya, pemahaman materi digital, dan konsep. Oleh karena itu, desain dihasilkan dari proses berpikir kreatif.

Proses berpikir seperti seorang desainer dapat mengubah cara kalian dalam mengembangkan produk, bahkan konsep. *Design thinking* atau pemikiran desain adalah cara berpikir terhadap permasalahan yang ada. *Design thinking* juga dikaitkan dengan inovasi produk dan jasa dalam lingkup bisnis atau peluang pasar.

Uraian berikut adalah beberapa karakteristik yang harus dicari oleh seorang pemikir desain.

A. Konsep Kreativitas

Kreativitas dibutuhkan ketika manusia menghadapi suatu masalah dan harus mencari solusi dari masalah tersebut. Masalah dapat berupa apa saja yang berasal dari sendi-sendi kehidupan masyarakat, baik masalah sosial, budaya, ekonomi, sains, dan teknologi. Solusi awalnya berangkat dari suatu ide untuk menjawab latar belakang permasalahan. Dari latar belakang permasalahan tersebut, dibuatlah rumusan-rumusan permasalahan untuk dicari solusi terbaiknya. Dari rumusan-rumusan permasalahan, dapat dilakukan penyusunan konsep kreativitas.

Seperti halnya ketika mesin cetak *press* pertama kali ditemukan oleh Johannes Gutenberg pada tahun 1450. Awal permasalahannya ketika

itu adalah bagaimana caranya memperbanyak salinan naskah tanpa menulis berulang kali atau membutuhkan banyak tenaga penulis serta tidak membutuhkan waktu yang lama. Johannes Gutenberg akhirnya menemukan ide bagaimana membuat suatu acuan cetak. Acuan ini dibuat berdasarkan pengalamannya saat bekerja di Kota Mainz, Jerman sebagai tukang emas. Johannes Gutenberg bukan penemu proses cetak yang pertama. Namun, beliau adalah penemu pertama yang menggunakan acuan cetak huruf logam dengan menggunakan timah hitam sebagai bahan membuat *lead* aksara latin. Dengan penemuan kreatif Johannes Gutenberg, maka masalah saat penyalinan naskah pada zaman itu bisa terjawab.

Konsep kreativitas sejatinya ialah bagaimana cara kalian menentukan langkah-langkah sistematis agar suatu karya yang kreatif dapat terwujud. Konsep pada awalnya merupakan sebuah ide yang tidak nyata. Ide dapat berasal dari penggalian referensi kreativitas melalui riset dan penelitian atau hanya mengembangkan dari ide yang telah ada sebelumnya. Hal

Gambar 4.1 Ide/gagasan yang menjadi kreatif, inventif, hingga inovatif.
Sumber: Muhamad Isnaini (2022)

yang kreatif tidak mesti hal yang baru. Terkadang hanya memodifikasi dari ide yang sudah ada.

Bentuk ide kalian yang masih belum terlihat nyata, dapat diwujudkan dalam bentuk visual, berupa goresan sketsa dan catatan-catatan tertulis yang berkaitan dengan sistematika perwujudan ide kalian. Hasil sketsa dan catatan dikembangkan melalui metode-metode percobaan atau eksperimen berdasarkan referensi yang sudah ada. Pada akhirnya dapat terwujud suatu teknik pemecahan masalah secara kreatif. Dari teknik tersebut barulah dibuat suatu sarana dalam bentuk wujud nyata. Misalnya dalam bentuk peralatan, standar operasional, aplikasi atau peranti lunak, dan lain-lain.

Arah dari bentuk kreativitas nantinya dapat menjadi suatu penemuan (*invention*) atau temuan baru (*innovation*) bergantung pada hasil karya kreativitasnya. Menjadi penemuan atau temuan baru tidak saja hanya pada tingkatan berbeda atau unik dari yang lain. Penemuan atau temuan baru dilihat dari apakah kreativitasnya dapat memberikan nilai tambah atau manfaat sehingga diikuti oleh yang lainnya.

Suatu invensi dapat dikatakan sebagai inovasi apabila memberikan manfaat dan dibutuhkan atau diikuti oleh banyak orang. Sebagai contoh, pada gawai kalian terdapat aplikasi-aplikasi, baik permainan atau aplikasi lainnya. Akan tetapi, tidak semua aplikasi tersebut merupakan inovasi karena tidak selalu dibutuhkan oleh penggunanya. Pada karya inovasi, pengguna pasti akan selalu membutuhkannya, misalnya aplikasi media sosial, transportasi *online*, belanja *online*, dan lain-lain.

Ayo Berlatih!

Setelah kalian memahami konsep kreativitas, buatlah ide konsep desain dalam bentuk visual berupa goresan sketsa. Bisa berupa contoh desain logo atau desain baliho seperti yang terdapat pada gambar halaman 76. Ide konsep tersebut harus memiliki makna kreativitas atau belum pernah ada sebelumnya.

B. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif tidak selalu berpikir dengan angka-angka penjumlahan dan perkalian. Berpikir kreatif adalah cara berpikir dari sudut pandang yang berbeda dalam memecahkan masalah. Karena sudut pandang berbeda itulah kadang orang-orang kreatif dikatakan orang yang antik atau unik, asalkan memiliki alasan yang jelas dan dapat dipertanggungjawabkan. Tingkat efisiensi dan efektivitasnya dapat dibahas nanti sesuai dengan kebutuhannya.

Proses berpikir manusia memerlukan tahapan. Tahapan manusia dalam memikirkan suatu ide dapat melalui proses perjalanan masa lalu atau penggabungan dari berbagai macam sumber dan bentuk ide yang telah ada. Manusia dalam berpikir kreatif membutuhkan tahapan-tahapan. Menurut Wallas (Hawadi, 2004), proses berpikir kreatif meliputi tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.

Gambar 4.2 Urutan tahapan berpikir kreatif menurut Wallas.
Sumber: Muhamad Isnaini (2022)

Tahapan persiapan meliputi latar belakang permasalahan, perumusan permasalahan, pengumpulan ide-ide temuan awal, langkah-langkah untuk mencari jawaban permasalahan, pengumpulan dan penyeleksian data, variasi jawaban, dan seterusnya. Misalnya dalam suatu permasalahan mencari bentuk kemasan. Kalian perlu melihat objek yang dikemas tersebut wujudnya apa, ukuran dan beratnya berapa, jumlahnya berapa, dan sebagainya. Kemudian dicari perumusan

jawabannya melalui pemilihan jenis bahan, kekuatan bahan, uji coba bentuk kemasan, dan sebagainya.

Tahap inkubasi merupakan tahap ketika kalian melakukan suatu penghentian dari pemecahan masalah tersebut dengan cara mengalihkan sejenak pada hal lain atau benar-benar berhenti. Tujuannya untuk melakukan penyegaran pikiran kembali. Pikiran manusia mengalami kelelahan setelah melalui banyak proses berpikir pada tahap sebelumnya. Suatu kegiatan yang menyegarkan terkadang memberikan jawaban di luar dugaan atas proses sebelumnya. Pada tahap inilah proses kreatif mulai muncul. Sampai sejauh mana bergantung pada seberapa jauh proses sebelumnya telah dilakukan.

Tahap iluminasi (pencerahan) merupakan tahap yang terang benderang pada suatu jawaban permasalahan. "Eureka!" Seperti kata ilmuwan yang bernama Archimedes ketika menemukan rumusan hukum fisikanya. Tahap ini merupakan tahapan gemilang atas ditemukannya solusi kreatif.

Tahap verifikasi merupakan tahap pengujian atas hasil temuan tersebut melalui peninjuan ulang dari awal tahapan proses. Tujuannya hanya untuk melihat sampai mana dampak keberhasilannya. Pengujian dapat berupa perhitungan angka-angka, pengukuran, atau catatan-catatan hasil pengamatan untuk sekadar menyempurnakan jawaban permasalahan tersebut. Sebagai contoh, kemasan diuji lagi bahannya dari segi kekuatan dan keamanannya. Dilihat bentuknya sudah sesuai atau belum dengan ukuran dan bentuk benda yang dikemas. Cara pembuatan kemasannya apakah mudah dilakukan atau tidak, efisien atau tidak dari bahannya.

Ayo Berdiskusi!

Dapatkah kalian menganalisis desain kemasan atau *packaging* dari suatu produk dengan menggunakan tahapan proses berpikir kreatif? Buatlah kelompok yang terdiri atas 4—5 orang. Diskusikan dengan kelompok kalian.

C. Kreativitas dalam Industri Kreatif

Industri kreatif merupakan suatu industri yang menitikberatkan produksi melalui pemanfaatan sumber daya proses kreatif. Nilai jual dari industri kreatif sangat bergantung pada seberapa banyak kreativitas terlibat dalam industri tersebut. Semakin banyak kreativitas yang dilibatkan, maka akan semakin tinggi pula nilai jualnya.

Gambar 4.3 Kreativitas manusia adalah sumber daya yang tak terbatas.
Sumber: Subhan Yuliyanto (2021)

Gambar 4.4 Persentase kontribusi ekonomi kreatif terhadap PDB negara Indonesia tahun 2017.
Sumber: Badan Ekonomi Kreatif/The Asean Post (2017)

Kreativitas yang dibutuhkan dalam industri kreatif merupakan sumber daya industri tersebut. Suatu industri bisa dikatakan berhasil berproduksi apabila bisa memberdayakan sumber dayanya dengan baik. Sumber daya dikatakan sangat berguna untuk suatu industri apabila menjadi sumber daya pokok industri tersebut dan tidak bisa tergantikan. Industri minyak goreng dikatakan berhasil berproduksi apabila mampu menghasilkan minyak goreng dari bahan baku kelapa sawit. Jika tidak ada kelapa sawit, industri tersebut akan terhenti.

Kreativitas dalam industri kreatif dapat berupa apa saja dan bersumber dari mana saja. Syaratnya dapat memberikan kontribusi pada industri tersebut dalam meningkatkan kesejahteraan dan memberikan peluang lapangan perekonomian yang baru. Sekarang ini pemanfaatan teknologi masih menjadi daya tarik tersendiri

sebagai sumber kreativitas. Namun, sektor yang lain seperti seni dan budaya juga dapat menjadi pembentuk tren baru di sektor ekonomi kreatif. Seperti halnya *British Invasion* ke industri Amerika melalui bidang seni musik pada tahun 1960-an. *Manga Invasion* dari Jepang ke berbagai belahan negara di dunia termasuk Indonesia melalui bidang seni rupa. Begitupun dengan *K-wave* dari Korea Selatan ke berbagai belahan negara di dunia.

Gambar 4.5 Kesuksesan anime AKIRA tahun 1988 sebagai salah satu penanda dimulainya *Manga Invasion* ke seluruh dunia termasuk Indonesia pada tahun 1990.
Sumber: Akira Comittee/Kaori Nusantara (1987)

Kreativitas dalam industri kreatif seperti halnya sebuah lokomotif dan gerbong kereta. Setelah bagian lokomotif industri tersebut mulai masuk ke pasar perdagangan, maka akan diikuti oleh industri kreatif lainnya yang berada pada gerbong di belakangnya. Meledaknya *Korean wave* (*K-wave*) dalam bidang seni musik di suatu belahan dunia, kemudian membawa masuk industri kreatif Korea yang lainnya, seperti bidang *fashion*, makanan, teknologi, dan lain-lain yang berbau Korea.

Kreativitas yang diharapkan dalam industri kreatif adalah kreativitas tanpa batas yang dimiliki oleh anak muda. Dengan jumlahnya yang tanpa batas, maka akan menjadi sumber daya yang kaya dan melimpah. Diharapkan kreativitas yang dihasilkan merupakan suatu bentuk produk inovasi kreatif sehingga memiliki jangka umur manfaat yang lebih panjang. Beberapa contoh kreativitas dalam industri kreatif yang inovatif dan digawangi oleh anak muda adalah:

1. Gojek, Grab, dan Maxim sebagai aplikasi berbasis moda transportasi *online*;
2. Tokopedia, Shopee, dan Bukalapak sebagai aplikasi berbasis bisnis perdagangan *online*; serta
3. Traveloka dan tiket.com sebagai aplikasi berbasis biro perjalanan *online*.

D. Kreativitas Proses Produksi dan Teknologi

Kreativitas proses produksi dan teknologi akan memberikan suatu mutu kreativitas produk yang dihasilkan. Produk yang dihasilkan tidaklah selalu produk yang baru, tapi bisa juga hanya mengembangkan produk yang sudah ada.

Gambar 4.6 Ojek Pangkalan versus Ojek *Online*
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

Produk dikatakan kreatif apabila dalam kegiatannya menggunakan sumber daya kreatif dan cara-cara produksi yang kreatif pula. Sebelumnya apabila ingin bepergian menggunakan moda transportasi ojek, kita harus mencari pangkalan ojek terlebih dahulu. Sekarang dengan sebuah aplikasi saja, ojek *online* mudah kita gunakan, tidak perlu ke mana-mana. Proses penggunaan aplikasi ini tidak ada sebelumnya. Pengembangan aplikasi ini berawal dari perkembangan panggilan nomor pelayanan pelanggan yang diinformasikan melalui media informasi dan publikasi lainnya.

Proses kreatif tentunya selalu diikuti dengan perkembangan teknologi kreatif pula. Teknologi menjadi suatu kemajuan yang harus dicapai dalam mengembangkan proses kreatif. Tidak adanya perkembangan teknologi akan sulit mewujudkan proses kreatif tersebut. Contohnya produk berbahan baku kaus memerlukan proses kreatif dan teknologi dalam memproduksinya. Proses pembuatan desain kaus manual tidak sama dengan desain kaus yang menggunakan mesin. Contohnya desain kaus berbahan DTF, DTG, dan *cutting polyflex*.

Ayo Bereksplorasi!

Carilah informasi di internet tentang perkembangan produk DKV yang merupakan perwujudan dari kreativitas dan menggunakan teknologi terbaru dalam proses pembuatannya.

E. Budaya Kerja Desainer Komunikasi Visual

Desainer komunikasi visual sebagai bagian dari perkembangan industri kreatif diharapkan mampu memecahkan masalah secara kreatif, melalui penggunaan berbagai media komunikasi visual. Media komunikasi yang digunakan dapat berupa media konvensional maupun nonkonvensional. Contoh media konvensional adalah media cetak poster, *leaflet*, brosur, katalog, baliho, dan media penyiaran seperti televisi. Media

nonkonvensional meliputi media baru. Contohnya media *digital banner* pada sosial media, baik yang bersifat gambar diam (statis) maupun animasi, video pendek, videotron, dan lain-lain.

Budaya kerja yang diciptakan bersifat budaya kerja yang kreatif. Memproduksi produk kreatif tanpa adanya proses dan budaya kerja yang kreatif tidaklah mungkin. Dengan adanya budaya kerja yang kreatif, maka kalian akan menghasilkan suatu karya yang inovatif. Karya inovatif akan memberikan manfaat yang lebih luas dan lebih lama. Berbeda dengan *trendsetter* (pencetus tren) yang hanya berlangsung masif tapi hanya sebentar saja. Budaya kerja yang inovatif dan kreatif dapat memberikan solusi permasalahan secara tepat. Selain itu, menghasilkan produk baru dan bermutu tinggi, serta selalu melakukan pembaruan secara dinamis sesuai perkembangan masalah setiap waktu.

Persaingan pasar membutuhkan trik jitu untuk memenangkan kompetisi perdagangan dan industri. Konsumen yang datang kepada kalian nantinya pasti akan menanyakan solusi komunikasi visual yang bagaimanakah yang mampu menempatkan citra produk mereka di kalangan khalayak pasar. Sikap ini tidak bisa tiba-tiba muncul dan bukan pula berdasarkan faktor keturunan. Sikap budaya kreatif merupakan talenta yang semestinya selalu dilatih dan dikembangkan.

Modal untuk menjadi desainer komunikasi visual yang kreatif ialah memahami kebutuhan khalayak. Apa yang akan disampaikan harus bisa tersampaikan secara tepat kepada khalayak. Pesan visual yang baik sebagai berikut.

1. *What to say* (apa yang akan disampaikan).
   Pesan yang akan disampaikan apakah bersifat ajakan, perintah, larangan, imbauan, atau informasi.
2. *Who to say* (kepada siapa akan disampaikan).
   a. Secara demografis: usia, tingkatan pendidikan, dan tingkatan ekonomi.
   b. Secara geografis: di mana wilayah tempat tinggalnya.

c. Secara *behavior*: perilaku atau tindakan yang dibuat oleh individu, organisme, sistem, atau entitas buatan dalam hubungannya dengan dirinya sendiri atau lingkungan sekitarnya.

3. *How to say* (bagaimana cara menyampaikan).
   a. Media konvensional, seperti televisi, koran, dan lain-lain.
   b. Media nonkonvensional, seperti video *online*, *e-book*, dan lain-lain.

Setelah desainer memahami kebutuhan khalayak, maka diperlukan suatu proses berpikir kreatif. Dengan melakukan proses berpikir kreatif, diharapkan hasilnya akan menjadi suatu hasil yang kreatif dan inovatif. Suatu hasil yang dapat memberikan solusi kepada konsumen secara tepat dan penuh dengan pembaruan ide. Bayangkan bila seorang desainer tidak memiliki proses berpikir kreatif, tentunya akan ditinggalkan oleh konsumen atau kliennya karena selalu itu-itu saja solusinya.

Ayo Berdiskusi!

Uraikan salah satu produk industri kreatif bidang DKV yang ada di daerah kalian masing-masing. Uraikan juga apa yang menjadi daya tarik produk kreatif tersebut secara gambaran suatu pesan visual. Diskusikan dengan teman kalian.

Rangkuman

- Desain merupakan metode berpikir yang terbagi menjadi dua proses berikut.
  1. Proses belajar, terdiri atas perumusan masalah, eksplorasi, dan analisis.
  2. Proses pengambilan keputusan sebagai tahap akhir dari proses desain.

- *Design thinking* atau pemikiran desain adalah cara berpikir terhadap permasalahan yang ada. *Design thinking* dikaitkan dengan inovasi produk dan jasa dalam lingkup bisnis atau peluang pasar.
- Konsep kreativitas sejatinya ialah bagaimana cara menentukan langkah-langkah sistematis agar suatu karya kreativitas dapat terwujud.
- Menurut Wallas, proses berpikir kreatif meliputi sebagai berikut.
    1. Persiapan, meliputi latar belakang permasalahan, perumusan permasalahan, dan pengumpulan ide-ide temuan awal.
    2. Inkubasi, yaitu tahap ketika kalian melakukan suatu penghentian dari pemecahan masalah tersebut dengan cara mengalihkan sejenak pada hal yang lain.
    3. Iluminasi (pencerahan), yaitu tahap yang terang benderang pada suatu jawaban permasalahan.
    4. Verifikasi, yaitu tahap pengujian atas hasil temuan tersebut melalui peninjuan ulang dari awal tahapan proses.
- Industri kreatif merupakan suatu industri yang menitikberatkan produksi melalui pemanfaatan sumber daya proses kreatif.

Refleksi

Setelah mempelajari materi tentang konsep kreatif dan berpikir kreatif di industri DKV kalian diharapkan memiliki sikap budaya kerja yang kreatif dalam melaksanakan pekerjaan. Semua yang telah kalian pelajari dapat langsung dipraktikkan dalam situasi pembelajaran di sekolah setiap saat sehingga akan tertanam sikap budaya kerja kreatif sejak dini.

Kerjakan tugas mandiri, tugas kelompok, dan penilaian mandiri di buku tugas kalian!

A. Tugas Mandiri

Judul tugas	Menguraikan Kreativitas Suatu Produk Industri Kreatif
Alat dan bahan	Referensi produk industri kreatif bidang apa saja yang ada di sekitar kalian

Langkah pengerjaan:

1. Carilah satu contoh hasil karya produk industri kreatif bidang apa saja yang ada di lingkungan sekitar kalian.
2. Sebutkan nama dan jenis produk tersebut.
3. Amati dan perhatikan unsur kreativitas yang ada pada produk tersebut.
4. Uraikan apa yang menjadi daya tarik produk kreatif tersebut.

B. Tugas Kelompok

Di bawah ini ada beberapa produk industri kreatif. Pada kolom sebelah kanan, uraikan apa saja unsur kreativitasnya apabila dibandingkan dengan produk lain yang sudah ada.

No.	Nama Produk	Unsur Kreativitas pada Produk
1.	Komik digital (*Webtoon*)	....
2.	Fotografi bayi (*New born photography*)	....
3.	Media Baru *(New Media)*	....

C. Penilaian Mandiri

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan tepat!

1. Kreativitas dibutuhkan ketika manusia menghadapi suatu masalah untuk mencari solusi masalah tersebut. Masalah dapat berupa apapun dari semua sendi-sendi kehidupan masyarakat. Apa pengertian dari konsep kreatif?

2. Kreativitas diharapkan dapat terus dikembangkan dalam industri kreatif agar dapat menjadi produk yang inventif dan inovatif. Apakah yang dimaksud dengan inovatif dan inventif?
3. Berpikir kreatif memerlukan suatu proses tahapan sehingga tidak serta-merta kreatif itu bisa muncul dengan sendirinya. Menurut Wallas ada beberapa tahapan dalam berpikir kreatif. Jelaskan tahapan berpikir kreatif!
4. Tahapan berpikir kreatif seseorang akan menentukan hasil pemikiran kreatifnya dalam menemukan sebuah solusi permasalahan. Salah satu tahapan berpikir kreatif menurut Wallas ialah tahapan persiapan. Apakah yang dimaksud dengan tahapan persiapan dalam tahapan berpikir kreatif?
5. Dalam melakukan proses kreatif untuk memberikan kebutuhan produk yang solutif atas suatu permasalahan dibutuhkan budaya kerja berpikir kreatif. Berpikir kreatif tidak selalu berpikir dengan angka-angka penjumlahan dan perkalian. Apakah yang dimaksud dengan berpikir kreatif?
6. Industri kreatif membutuhkan kreativitas sebagai sumber dayanya yang tidak terbatas. Sumber daya tersebut diharapkan muncul dari jiwa anak muda. Dalam bekerja di dunia industri kreatif dibutuhkan suatu budaya pekerjaan yang kreatif pula. Apa saja budaya kerja yang kreatif dalam dunia industri kreatif?
7. Kreativitas bukanlah sesuatu yang diturunkan dan bukan pula sebagai suatu talenta yang tiba-tiba muncul dan dimiliki semua orang. Dibutuhkan latihan dan kegiatan yang dapat mendukung kreativitas sesorang pada bidang industri kreatif. Kegiatan apa saja untuk meningkatkan kreativitas dalam bidang DKV?
8. Persaingan pasar produk industri kreatif secara global sudah tidak ada batasan lagi. Suatu produk agar bisa laku di pasaran harus memiliki daya inovatif dan kreatif. Apa saja daya tarik kreativitas sebagai produk inovatif?

9. Dalam menyusun konsep kreatif media DKV, desainer dituntut untuk bisa memahami khalayak. Unsur kreatif pesan dalam DKV memiliki beberapa tujuan. Apa tujuan suatu pesan disampaikan?
10. Pemahaman khalayak dapat mempermudah bagaimana cara menyampaikan pesan. Setiap khalayak memiliki unsur pesan yang unik sesuai demografis dan geografis. Tuliskan unsur khalayak bila dilihat dari segi demografis!

Pindai kode QR di bawah ini menggunakan *Scan* QR pada ponsel kalian, atau langsung ketikkan alamat tautan ke dalam *browser* untuk menambah wawasan tentang konsep kreatif dan berpikir kreatif di dunia industri DKV.

https://bit.ly/3ajUOoZ

https://bit.ly/3gQbhQX

https://bit.ly/3yMmcVS

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022

Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual
untuk SMK/MAK Kelas X Semester 1

Penulis : Maylinda Ambarwati
ISBN : 978-623-619-997-8

BAB 5
Sketsa dan Ilustrasi

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bab ini, kalian mampu:

- menjelaskan konsep dasar karya sketsa dan ilustrasi;
- menjelaskan teknik gambar sketsa;
- menerapkan teknik serta media gambar sketsa dan ilustrasi;
- membuat sketsa sebagai studi bentuk dan warna; serta
- menganalisis sketsa Desain Komunikasi Visual.

Tahukah kalian apa itu sketsa dan ilustrasi? Pernahkah kalian melihat karya sketsa dan ilustrasi yang ada di lingkungan sekitar kalian? Sketsa merupakan gambaran kasar atau gambar rancangan. Suatu gagasan atau ide yang ada di dalam pikiran diungkapkan melalui sebuah gambaran kasar. Seni ilustrasi tidak kalah menariknya dengan seni lukis naturalis. Gambar ilustrasi identik menggunakan pensil dan tinta hitam (tinta cina), sedangkan seni lukis menggunakan cat minyak dan cat air. Gambar ilustrasi mempunyai maksud dan tujuan secara visual. Gambar ilustrasi digunakan sebagai gambar pendukung cerita atau tulisan. Selain itu, gambar ilustrasi dapat mengisi kekosongan pada halaman majalah, koran, poster, maupun buku.

A. Konsep dalam Sketsa dan Ilustrasi

Apa itu konsep karya? Konsep karya diartikan sebagai suatu gagasan atau ide sebelum membuat karya Desain Komunikasi Visual (DKV). Konsep karya merupakan kegiatan awal sebelum melakukan kegiatan berkarya seni yang melibatkan suatu proses berpikir dalam membentuk sesuatu.

Konsep karya diawali dengan menentukan tema. Tema apakah yang akan kalian buat sebelum berkarya seni. Setelah menentukan tema, kemudian menentukan karya apa yang akan kalian buat. Karya seni merupakan hasil imajinasi manusia yang secara kreatif dapat menerangkan, memahami, dan menikmati hidup berdasarkan kemampuan khusus yang dimiliki manusia. Kemampuan khusus tentang pemahaman simbol dalam bentuk dan arti secara visual. Karya seni memiliki bentuk yang khusus, karena seakan-akan melebihi perwujudan visual yang sesungguhnya. Dengan kata lain tanpa menjadi objek yang praktis seperti aslinya tetapi menyajikan bagi penontonnya lebih dari susunan faktualnya.

Sebuah karya seni merupakan objek estetika yang dibangun dengan menggunakan unsur-unsur rupa. Unsur-unsur tersebut adalah garis, warna, bangun, ruang, bentuk (cekung maupun cembung), dan penggabungan bentuk-bentuk bidang hasil dari pengamatan. Bentuk bidang yang dimaksud ialah totalitas desain dari semua unsur sehingga membentuk karya seni rupa.

Unsur-unsur visual/seni rupa terdiri atas titik, garis, bidang, tekstur, ruang, dan warna. Adapun cara untuk menyusun unsur-unsur tersebut disebut prinsip seni. Di bidang DKV, prinsip tersebut dinamakan prinsip desain, meliputi kesatuan, keseimbangan, proporsi, irama, kontras, harmonis, dan penekanan.

Setelah kalian mendapatkan konsep tema dan menentukan karya apa yang akan kalian buat, khususnya pada bidang DKV, langkah selanjutnya adalah membuat sketsa karya. Ide atau gagasan yang sudah ditentukan, dapat divisualisasikan dalam sebuah karya seni pada sebuah media dua dimensi seperti kertas gambar.

B. Teknik Gambar Sketsa dan Ilustrasi

Sketsa adalah gambar rancangan kasar yang dibuat dengan cepat dan tidak memerlukan gambaran yang detail. Berikut beberapa teknik gambar sketsa dan ilustrasi yang perlu kalian pahami.

Gambar 5.1 Teknik Arsir
Sumber: Maylinda Ambarwati (2019)

1. Teknik Arsir

Teknik arsir adalah teknik menggambar dengan membuat garis sejajar atau menyilang agar mendapatkan kesan gelap terang pada objek gambar. Selain itu, teknik arsir menekankan pada kekuatan garis yang dapat dicapai dengan cara menggoreskan pensil, pulpen, spidol, atau peralatan lainnya yang digoreskan sehingga terwujud garis-garis arsiran.

Gambar 5.2 Teknik Dussel
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

2. Teknik Dussel

Teknik dussel adalah teknik menggambar dengan cara menggosok-gosokkan media pada kertas sehingga menimbulkan kesan gelap terang pada objek gambar. Alat yang digunakan biasanya berupa pensil lunak, krayon, konte, dan pastel. Pada teknik dussel biasanya dapat menggunakan bantuan kertas, kapas, dan potongan kain halus untuk menggosok arsiran. Tujuannya agar mendapatkan gelap terang yang halus pada objek gambar.

3. Teknik Pointilis

Teknik pointilis adalah teknik menggambar menggunakan titik-titik untuk mendapatkan kesan gelap terang pada objek gambar. Teknik ini memiliki kerumitan karena pengerjaannya membutuhkan banyak waktu. Untuk mendapatkan gelap terang objek yang baik, kesan titik harus terlihat rapi dan rapat.

Gambar 5.3 Teknik Pointilis
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

4. Teknik Aquarel

Teknik aquarel atau teknik basah adalah teknik menggambar sketsa dan ilustrasi menggunakan cat air. Caranya dengan memberikan sapuan cat pada media kertas dan kandungan airnya cukup banyak. Alat yang cocok adalah kuas dengan cara menguaskan cat air berulang-ulang untuk mendapatkan warna yang lebih tua atau gelap. Teknik ini memiliki karakter khusus karena dengan bahan pewarna akan menghasilkan gambar yang lebih jelas dan menarik.

Gambar 5.4 Teknik Aquarel
Sumber: Maylinda Ambarwati (2019)

Ayo Praktikkan!

Setelah kalian memahami teknik aquarel, buatlah satu contoh gambar ilustrasi sederhana dengan teknik aquarel pada kertas gambar.

C. Jenis-Jenis Gambar Ilustrasi

1. Gambar Kartun

Kartun dapat diartikan film yang menciptakan khayalan gerak sebagai hasil pemotretan rangkaian gambar yang melukiskan perubahan posisi. Gambar kartun adalah gambar yang memberikan kesan lucu, biasanya mewakili suatu kejadian.

Gambar kartun dibagi menjadi dua macam, yaitu kartun dua dimensi dan tiga dimensi. Kartun dua dimensi adalah gambar kartun yang hanya dapat dilihat dari satu arah saja. Ciri karakter gambarnya ialah polos, tidak bervolume, serta hanya bergerak ke atas, bawah, kiri, dan kanan saja. Kartun tiga dimensi adalah gambar kartun yang dapat dilihat dari segala arah. Ciri karakter gambarnya ialah memiliki volume dan bayangan.

Gambar 5.5 Gambar Kartun Dua Dimensi
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

Gambar 5.6 Gambar Kartun Tiga Dimensi
Sumber: Julos/Freepik (2022)

Ayo Berdiskusi!

Setelah kalian mempelajari materi tentang gambar kartun, carilah di internet contoh gambar kartun hasil karya anak bangsa Indonesia. Diskusikan dengan teman kalian.

2. Gambar Karikatur

Karikatur adalah gambar yang mengandung kelucuan dengan ciri khas melebih-lebihkan suatu objek atau gambar tersebut. Selain untuk menghibur, gambar karikatur memiliki fungsi sebagai penyampaian informasi kepada masyarakat. Biasanya objek gambar karikatur ialah tokoh seseorang.

Gambar 5.7 Karikatur
Sumber: Maylinda Ambarwati (2015)

3. Cerita Bergambar

Cerita bergambar atau sering disingkat cergam adalah kumpulan cerita yang dikemas dalam bentuk gambar dan tulisan. Tulisan tersebut berfungsi sebagai alur cerita.

Gambar 5.8 Cerita bergambar dengan tema "Harapan di Tahun Baru".
Sumber: Ainita Syafiah (2021)

D. Memulai Sketsa dan Ilustrasi

1. Alat untuk Membuat Sketsa dan Ilustrasi

Pensil adalah alat yang digunakan untuk menulis, bahkan bisa digunakan untuk menggambar atau membuat sketsa. Jenis pensil digolongkan menjadi golongan keras (*hard*), sedang (*firm*), dan lunak (*black*). Golongan keras terdiri atas 4H, 5H, 6H, 7H, 8H, dan 9H. Golongan sedang terdiri atas H, HB, F, 2H, dan 3H. Golongan lunak terdiri atas 2B, 3B, 4B, 5B, 6B, dan 7B. Seiring dengan perkembangan zaman, banyak orang cenderung menggunakan pensil mekanik. Di bawah ini terdapat macam-macam pensil yang perlu kalian ketahui.

a. Pensil Mekanik

Gambar 5.9 Pensil Mekanik
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

Pensil mekanik merupakan jenis pensil yang hampir mirip dengan bolpoin dan sangat populer saat ini. Pensil mekanik ini memiliki kelebihan, yaitu bisa dibuat untuk menggambar dengan detail karena memiliki mata pensil yang sangat kecil. Contohnya menggambar helai rambut secara detail. Namun, pensil ini juga memiliki kekurangan, yaitu mudah patah dikarenakan mata pensil yang sangat kecil dan lunak.

b. Pensil Grafit

Gambar 5.10 Pensil Grafit
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

Pensil grafit merupakan jenis pensil yang sering digunakan untuk menulis. Pensil ini terbuat dari bahan kayu dan ujung dari pensil ini dapat diraut.

c. Pensil Konte

Pensil konte (*conte*) merupakan jenis pensil yang hampir sama dengan pensil grafit. Hanya saja yang membedakan dari pensil ini adalah memiliki ujung mata pensil yang lebih besar. Pensil ini sangat cocok untuk seniman yang sering menggunakan arsiran pada gambar. Biasanya pensil konte digunakan dengan alat pendukung lain, seperti kapas, kuas, dan alat lainnya.

Gambar 5.11 Pensil Konte
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

d. Pensil Dermatograf

Pensil dermatograf berbeda dengan jenis pensil lainnya. Pensil ini dikhususkan untuk membuat sketsa atau tulisan pada sebuah kaca. Pensil ini memiliki ciri khas, yaitu tekstur yang terkesan licin atau terkesan berminyak sehingga sulit untuk diaplikasikan di media kertas. Namun, masih ada juga yang mengaplikasikannya di kertas. Pada ujung pensil ini terdapat tali yang terhubung dengan wadahnya. Fungsi dari tali ini ialah untuk meraut pensil. Ketika kalian ingin meraut pensil ini, cukup dengan menarik secara perlahan tali tersebut.

Gambar 5.12 Pensil Dermatograf
Sumber: Maylinda Ambarwati (2020)

e. Pensil Warna

Pensil warna adalah jenis pensil yang memiliki inti pigmen berwarna dan bagian pelindungnya terbuat dari bahan kayu. Pensil warna terbuat dari bahan

Gambar 5.13 Pensil Warna
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

lilin, aditif, pigmen, serta bahan pengikat. Ada pula pensil warna yang berbasis minyak.

f. *Watercolor Pencil*

Watercolor pencil (pensil cat air) adalah jenis pensil yang bisa larut dalam air. Jenis pensil memiliki fungsi sebagai cat air, jika digunakan bersamaan dengan kuas yang sudah dibasahi. *Watercolor pencil* dapat dicampur dengan pensil warna standar untuk menambah *vibrant* saat menggambar maupun membuat sketsa.

Gambar 5.14 *Watercolor Pencil*
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

g. Pensil Grafit Stik

Pensil grafit stik atau krayon adalah jenis pensil yang memiliki campuran bubuk grafit dan tanah liat yang telah dikompresi dengan suhu tinggi sehingga menjadi perpaduan yang solid. Saat digunakan, biasanya pensil ini dilapisi dengan plastik agar tangan kalian ketika menggambar atau membuat sketsa tidak kotor terkena warna dari pensil ini.

Gambar 5.15 Pensil Grafit Stik
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

h. Kuas

Kuas adalah alat yang biasanya terbuat dari kayu. Di salah satu ujungnya terdapat bulu halus yang berfungsi untuk mengecat atau melukis. Ukuran kuas sendiri berbeda-beda disesuaikan dengan kebutuhan.

Gambar 5.16 Kuas
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

2. Bahan untuk Membuat Sketsa dan Ilustrasi

a. Cat Air

Cat air adalah bahan pewarna yang terbuat dari pigmen dengan menggunakan pelarut air. Cat air memiliki sifat transparan dan teknik menggambar yang digunakan biasanya teknik aquarel.

Gambar 5.17 Cat Air
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

b. Kertas

Kertas merupakan salah satu media gambar sketsa yang paling mudah diperoleh dengan harga relatif murah. Jenis-jenis kertas antara lain kertas kalkir, dupleks, *art* atau *matte paper*, ivory, HVS, *art carton*, dupleks putih atau CWb, *samson craft*, linen, dan sebagainya. Ukuran berat kertas disebut gramatur, sedangkan satuan untuk mengukur beratnya ialah gram per square meter (gsm). Di bawah ini dijelaskan berbagai jenis kertas.

1) *Kertas HVS*

HVS merupakan singkatan dari *Houtvrij Schrijfpapier*, berasal dari bahasa Belanda yang artinya kertas tulis bebas serat kayu. Kertas HVS dibuat dari pulp atau bubur kertas yang tidak mengandung lignin (perekat antarserat di dalam pohon). Karena itu, kertas HVS tidak dapat berubah warna (menjadi kekuningan) bila diletakkan di bawah sinar matahari atau sinar lampu.

Kertas HVS termasuk ke dalam tipe kertas tulis berkualitas tinggi yang memiliki berbagai ukuran, baik ukuran berat maupun dimensi (panjang x lebar). Kertas HVS memiliki gramatur 60–100 gsm. Sementara untuk dimensi, kertas HVS memiliki beberapa ukuran, antara lain folio, A4, A3, dan kuarto.

2) *Kertas kalkir*

Kertas kalkir adalah kertas yang memiliki permukaan tembus pandang. Banyak desainer yang suka menggunakan kertas ini untuk pekerjaan

mereka dalam membuat sebuah rancangan. Dengan kertas ini, gambar pun dapat mereka selesaikan dengan mudah. Kertas ini tampak nyaris sama dengan kertas HVS. Namun, kertas ini memiliki tekstur transparan dan tampak bening. Sekilas, kertas kalkir tampak seperti habis terkena tumpahan minyak.

3) *Art paper*

Art paper merupakan salah satu jenis kertas yang sering digunakan dalam bidang percetakan. *Art paper* memiliki ciri-ciri yang hampir sama dengan *art carton*. Perbedaannya hanya pada ketebalan atau gramatur. Jenis kertas ini memiliki permukaan yang halus dan mengilap pada kedua sisinya.

4) *Matte paper*

Matte paper memiliki kemiripan dengan *art paper*. Namun, *matte paper* ini memiliki permukaan yang *matte* atau tidak berkilau dan memiliki permukaan yang halus. Karena itu, sangat cocok untuk kalian yang sering mencetak isi buku seperti katalog, majalah, *company profile*, buku kenangan, dan buku tahunan. Selain itu, kertas ini digunakan untuk mencetak poster dan brosur. Jenis kertas ini dapat dimodifikasi untuk mencetak *spot UV* (efek *glossy* atau mengilat pada area cetak tertentu). *Matte paper* memiliki gramatur 90–150 gsm.

5) *Kertas ivory*

Kertas ivory adalah kertas yang memiliki ciri sisi luar berwarna putih mengilap dan sisi dalam berwarna putih dengan tekstur kasar. Kertas ivory sering juga disebut perpaduan antara bahan *art carton* dan *matte paper*.

Kertas ivory memiliki tampilan yang bersih dan eksklusif. Apabila kalian ingin mencetak kemasan dengan desain *full color*, maka penggunaan kertas ivory bisa menjadi pilihan. Kertas ivory dapat digunakan sebagai kemasan primer untuk makanan karena bahannya bersifat *food grade*. *Food grade* artinya aman untuk makanan dan mampu menjaga kualitas makanan di dalamnya. Kertas ivory juga dapat digunakan untuk bahan baku pembuatan kemasan kosmetik dan tas belanja.

6) *Kertas linen*

Kertas linen memiliki tekstur yang sangat unik. Kertas linen sering digunakan untuk membuat sertifikat, ijazah, maupun piagam penghargaan. Kertas linen sering disebut dengan kertas linen Jepang atau karton linen.

Kertas linen memiliki beberapa karakteristik yang mirip dengan kain linen. Karakteristik tersebut antara lain sebagai berikut.

(a) Memiliki gramatur 150–350 gsm sehingga relatif tebal.
(b) Memiliki tekstur kaku seperti kertas karton.
(c) Permukaan kertas kasar dan teksturnya terlihat jelas bergaris-garis.
(d) Kedua permukaan kertas terlihat kesat.

7) *Kertas art carton*

Kertas *art carton* merupakan jenis kertas yang umumnya digunakan untuk membuat kartu nama, brosur, sampai pembuatan kotak makanan dan minuman dengan beragam bentuk. Biasanya warna kertas *art carton* ini putih mengilap pada kedua sisinya.

Kertas *art carton* memiliki ciri serupa dengan *art paper*. Namun, ukuran *art carton* jauh lebih tebal sehingga sangat cocok digunakan untuk produk cetakan yang membutuhkan bahan yang lebih kokoh dibandingkan dengan *art paper*. Kertas *art carton* dikenal juga dengan istilah *paperboard*, atau terkadang disebut juga dengan *cardboard*.

8) *Kertas manila*

Kertas manila merupakan kertas pertama yang cocok digunakan sebagai media menggambar. Kertas manila memiliki tekstur yang halus dan lembut. Kertas ini biasa digunakan sebagai media menggambar sketsa.

Kertas manila secara fisik dan visualnya memiliki kemiripan dengan kertas BC dan BW. Kertas manila memiliki ciri permukaan licin dan dapat menyerap pigmen warna yang rendah. Kertas ini kurang cocok digunakan dengan pensil warna. Kertas manila tersedia dalam berbagai pilihan warna sehingga mampu menjadikan gambar yang kalian buat lebih berwarna meskipun hanya menggunakan pensil.

9) *Kertas canson*

Kertas canson merupakan jenis kertas yang memiliki kemiripan dengan kertas HVS dan manila. Kertas canson sangat cocok digunakan untuk melukis yang menggunakan cat berbahan dasar air, yaitu cat air atau cat poster. Kertas canson memiliki tekstur yang lembut dan tipis. Selain itu, kertas ini memiliki tingkat ketebalan atau gramatur di atas 200 gsm.

10) *Kertas kopenhagen*

Kertas kopenhagen merupakan jenis kertas yang sangat cocok digunakan sebagai media menggambar dengan menggunakan pensil. Kertas kopenhagen memiliki ciri khas tekstur berupa garis-garis lurus searah berukuran kecil dan terkesan sederhana. Kertas ini kurang cocok digunakan sebagai media gambar dengan menggunakan pensil warna, terutama untuk kertas kopenhagen yang berwarna cerah.

11) *Kertas samson*

Apabila kalian merupakan salah seorang yang peduli akan lingkungan, kalian wajib menggunakan kertas samson ketika melukis atau menggambar. Kertas ini merupakan salah satu jenis kertas daur ulang. Kertas samson identik dengan warna cokelat karena bahan dasarnya dari kertas-kertas bekas yang sudah tidak terpakai lagi. Kertas ini biasanya digunakan sebagai bahan membuat amplop atau *paperbag*. Kertas samson memiliki gramatur 70–220 gsm.

Ayo Bereksplorasi!

Setelah kalian mempelajari materi jenis-jenis kertas, buatlah kelompok yang terdiri atas 4–5 orang. Carilah jenis-jenis kertas yang ada di lingkungan sekitar kalian. Identifikasi ciri dari masing-masing kertas tersebut. Lalu diskusikan dengan teman kelompok kalian.

E. Prinsip dan Unsur Desain

1. Prinsip Desain

Dalam desain grafis terdapat prinsip-prinsip dasar desain, yaitu kesatuan, keseimbangan, proporsi, penekanan, dan irama.

a. Kesatuan

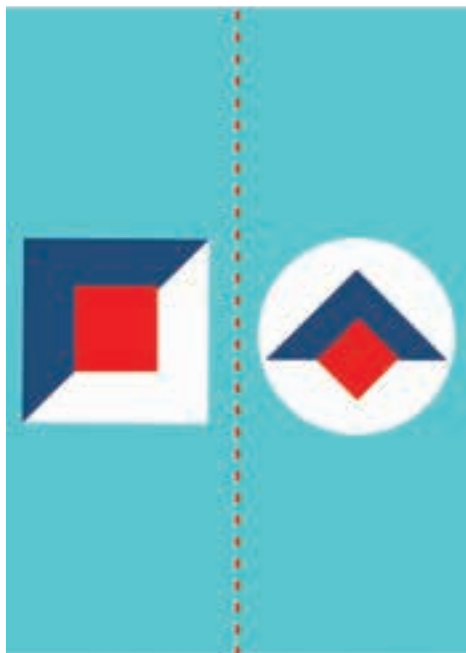
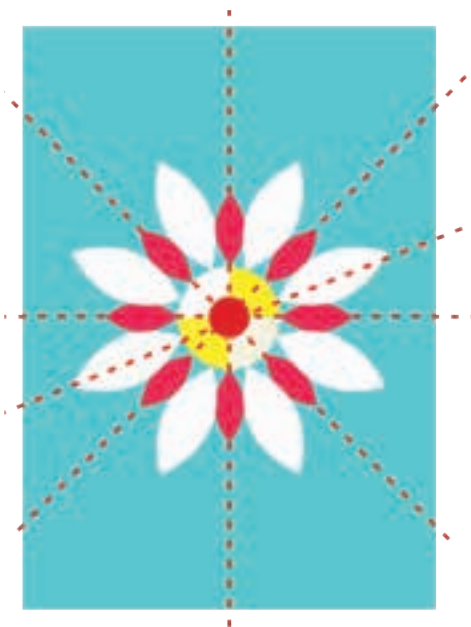
Kesatuan adalah konsistensi atau keselarasan semua unsur desain. Misalnya dalam memilih jenis fon. Gunakan jenis fon yang sama apabila desain kalian banyak menggandung teks agar terkesan menyatu.

b. Keseimbangan

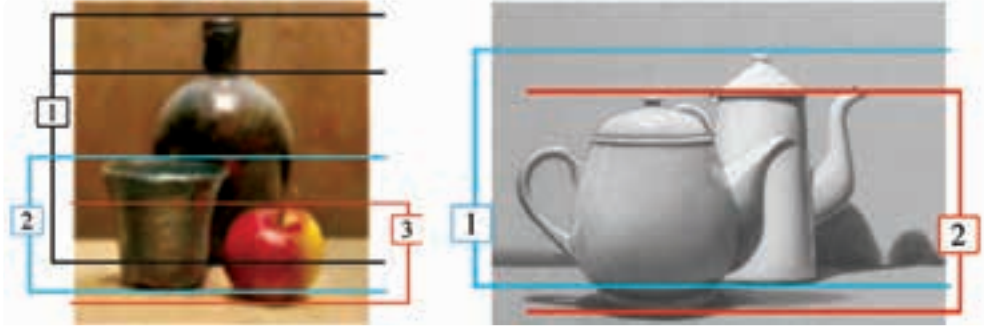
Dalam desain grafis, semua unsur harus saling menyatu, tetapi perlu diperhatikan juga komposisinya. Karena itu, diperlukan prinsip keseimbangan. Prinsip keseimbangan desain yang kalian buat akan memiliki nilai estetika yang lebih komunikatif. Keseimbangan dibagi menjadi beberapa macam, yaitu keseimbangan simetris, asimetris, sederajat, dan radial.

1) Simetris, artinya elemen-elemen desain di satu sisi sama dengan elemen-elemen di sisi lainnya. Keseimbangan ini membagi rata "beratnya", baik dari sisi atas-bawah atau kiri-kanan.
2) Asimetris, artinya tidak sama antara sisi kanan-kiri atau atas-bawah, tetapi tetap terlihat seimbang.
3) Sederajat, artinya elemen-elemen desain yang disusun melingkar seolah-olah memiliki pusat atau *poin of interest*.
4) Radial, sering disebut dengan *focal point* atau *center of interest* yang artinya ada bagian yang dibuat menonjol untuk menarik perhatian yang melihat. Keseimbangan radial dapat dibuat dengan memberikan kontras, baik bentuk, warna, dan tekstur.

Gambar 5.18 Keseimbangan Simetris
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

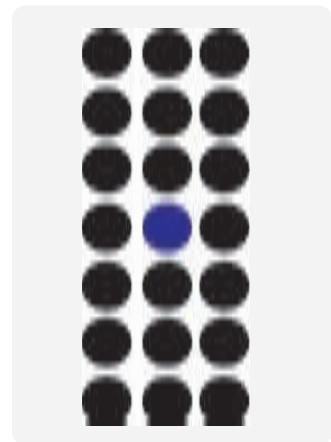
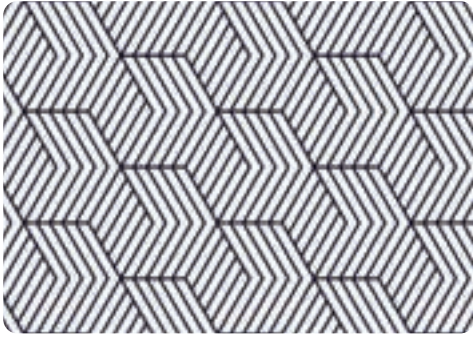
Gambar 5.19 Keseimbangan Asimetris
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

Gambar 5.20 Keseimbangan Sederajat
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

Gambar 5.21 Keseimbangan Radial
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

c. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain. Dalam desain grafis, proporsi digunakan sebagai skala untuk membandingkan pada setiap unsur.

Gambar 5.22 Proporsi
Sumber: Kemdikbud (2013)

d. Penekanan

Penekanan adalah cara untuk menentukan bagian yang paling penting dalam desain yang kalian buat. Bagian ini merupakan informasi atau kesan yang ingin kita sampaikan kepada khalayak. Penekanan dan proporsi tentunya harus ada keterkaitan. Jenis penekanan dalam desain grafis dibagi menjadi tiga.

1) Hierarki, yaitu ditentukan berdasarkan urutan atau susunan.
2) Skala dan proporsi, yaitu menonjolkan informasi utama dengan ukuran fon yang lebih besar atau menggunakan *space* (ruang) desain yang lebih banyak.
3) Kontras, yaitu menempatkan dua unsur desain yang saling bertentangan dalam satu *frame* (bingkai) desain.

Gambar 5.23 Penekanan
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

e. Irama

Gambar 5.24 Nirmana Garis
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

Irama adalah pengulangan unsur-unsur yang sama dengan cara yang konsisten. Bisa juga pengulangan unsur-unsur yang berbeda (dari segi bentuk, ukuran, posisi, unsur), tetapi membentuk pola berirama. Oleh karena itu, irama dapat membuat pandangan khalayak bergerak dari satu pola ke pola lainnya sehingga tercipta aliran pandangan saat melihat desain.

Ayo Bereksplorasi!

Setelah kalian mempelajari materi prinsip desain, carilah contoh visual karya DKV dan jelaskan prinsip-prinsip desain di dalamnya. Contoh karya desain dapat berupa poster iklan layanan masyarakat ataupun poster promosi.

2. Unsur Desain dan Tata Rupa

Unsur-unsur desain merupakan salah satu bentuk komunikasi visual yang memanfaatkan elemen-elemen grafis (gambar, teks, warna, dan sebagainya) untuk menyampaikan informasi secara efektif. Unsur-unsur desain diterapkan pada kemasan produk atau *packaging*, poster, papan iklan, brosur, pamflet, dan lain-lain. Berikut penjelasan unsur-unsur desain.

a. Titik

Gambar 5.25 Gambar Titik
Sumber: Subhan Yuliyanto (2021)

Titik adalah sebuah bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Pada umumnya, titik memiliki bentuk bundaran yang sederhana.

Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.

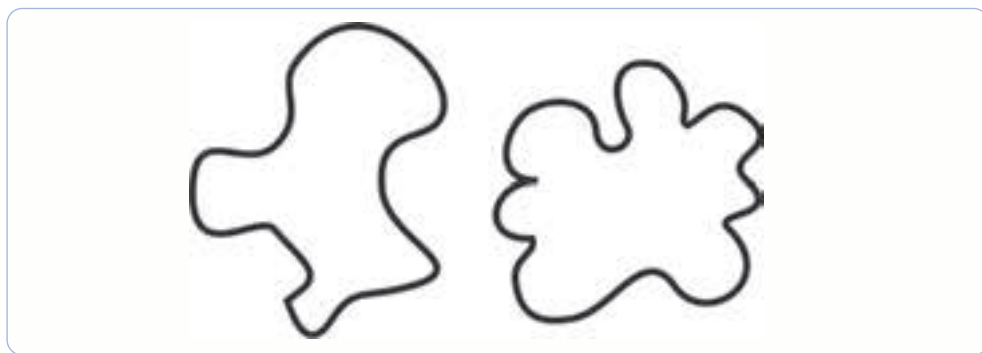
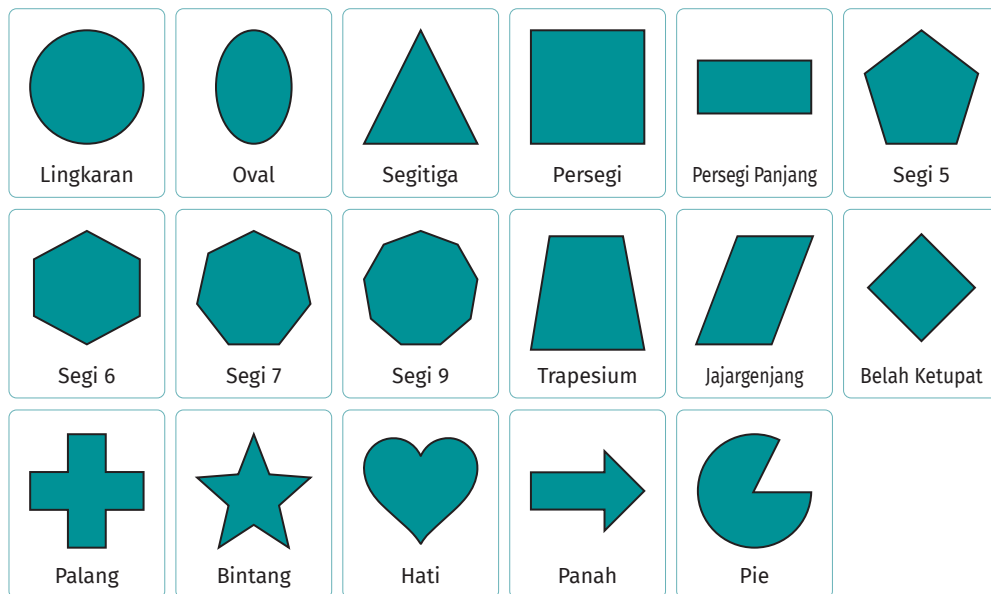
b. Garis

Garis adalah gabungan beberapa unsur titik yang saling sejajar membentuk satu kesatuan. Unsur garis akan selalu ada pada setiap desain. Garis dapat berbentuk panjang, pendek, lurus, melengkung, tebal, tipis, putus-putus, dan sebagainya.

1. Garis Lurus	Garis Horizontal	Garis Vertikal	Garis Diagonal
2. Garis Lengkung	Lengkung Kubah	Lengkung Busur	Lengkung Arah Bebas
3. Garis Majemuk	Garis Zig-zag	Garis Lengkung S	
4. Garis Gabungan	Garis Gabungan Bebas		

Gambar 5.26 Macam-Macam Garis
Sumber: Muhamad Isnaini (2022)

c. Bidang

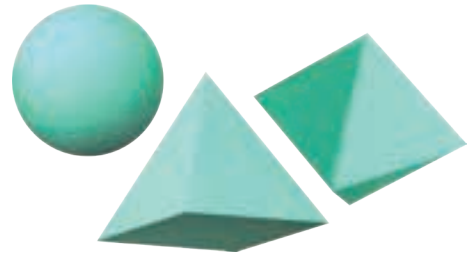
Bidang merupakan unsur yang sering digunakan dalam desain. Bidang menempati ruang, yaitu dua dimensi atau dwimatra. Artinya, bidang hanya memiliki dua ukuran (panjang dan lebar). Penggunaan unsur bidang dalam desain grafis bertujuan untuk menambah daya tarik *layout* serta membantu mengomunikasikan sebuah ide desainer kepada penikmat desain.

Gambar 5.27 Bidang Nongeometris
Sumber: Subhan Yuliyanto (2021)

Gambar 5.28 Bidang Geometris
Sumber: Muhamad Isnaini (2022)

d. Tekstur

Tekstur adalah visualisasi dari permukaan suatu objek yang dapat dinilai dengan cara dilihat dan diraba. Contohnya corak dari suatu permukaan benda. Tekstur dibagi menjadi dua macam, yaitu tekstur visual (semu) dan tekstur taktil (nyata). Tekstur visual adalah tekstur yang apabila dilihat kasar tetapi ketika diraba halus. Sementara tekstur taktil adalah tekstur yang apabila dilihat dan diraba menunjukkan hal yang sama.

Gambar 5.29 Tekstur pada Batu
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

e. Ruang

Ruang merupakan unsur yang sangat dibutuhkan. Ruang adalah jarak antara unsur-unsur desain grafis, seperti objek, *background*, dan teks. Tanpa adanya ruang, kalian akan kesulitan untuk menerima informasi yang ingin disampaikan.

Gambar 5.30 Ruang
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

f. Warna

Warna merupakan salah satu elemen visual yang dapat menarik perhatian para penikmat desain. Warna dapat mewakili susana hati seseorang dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat penting dalam dunia desain grafis. Unsur warna dapat menimbulkan kepekaan terhadap penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya perasaan sedih, senang, semangat, dan haru.

Dalam seni rupa, warna dapat dilihat dari tiga hal sebagai berikut.

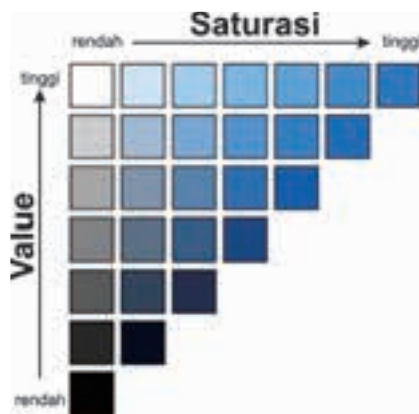
1) *Hue*, yaitu pembagian warna berdasarkan nama warna, seperti merah, kuning, hijau, biru, dan sebagainya. *Hue* dibagi menjadi tiga golongan.

Gambar 5.31 Pembagian Warna
Sumber: Muhamad Isnaini (2022)

(a) Warna primer (*primary colors*), terdiri atas warna merah, kuning, dan biru.

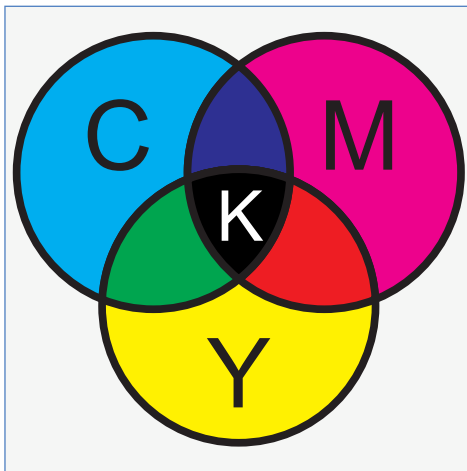
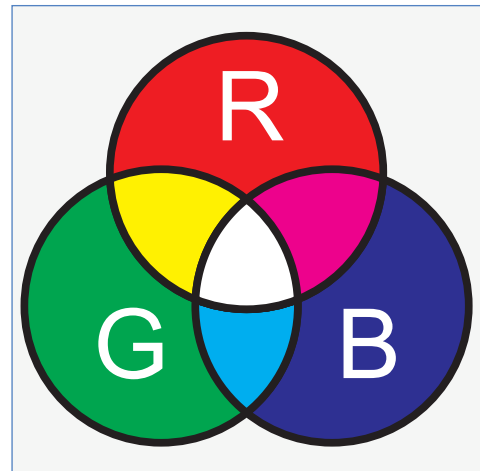
(b) Warna sekunder (*secondary colors*) merupakan campuran dari dua warna primer dengan perbandingan 1:1. Contohnya warna merah + kuning menghasilkan warna oranye, warna kuning + biru menghasilkan warna hijau.

(c) Warna tersier (*tertiary colors*) merupakan campuran warna primer dengan warna sekunder. Contohnya merah-oranye, kuning-oranye, merah-ungu, dan kuning-hijau.

2) *Value*, yaitu gelap terang sebuah warna.

Gambar 5.32 *Value* dan Saturasi (Kepekatan)
Sumber: Subhan Yuliyanto (2021)

3) *Intensity*, yaitu tingkat kejernihan atau keaslian dari warna itu sendiri.

Warna yang digunakan dalam seni lukis berbeda dengan sistem warna yang digunakan dalam percetakaan (cetak ofset) atau komputer. Dalam percetakan, terdapat empat warna pokok saja yang dikenal dengan sebutan CMYK. CMYK merupakan singkatan dari *Cyan* (*light blue*), *Magenta* (*pink red*), *Yellow*, dan *Black*. Warna merah dihasilkan dengan mencampurkan warna *yellow* (100%) dan *magenta* (100%), sedangkan warna hijau merupakan campuran warna *yellow* (100%) dan *cyan* (100%).

Warna lain pada sistem komputer selain CMYK adalah RGB atau biasa disebut dengan *additive color*. RGB terdiri atas tiga warna, yaitu *Red* (merah), *Green* (hijau), dan *Blue* (biru). Fungsi utama warna RGB adalah menampilkan gambar dalam perangkat elektronik seperti komputer atau televisi. Warna RGB dapat digunakan juga dalam fotografi. Keunggulan penggunaan warna RGB adalah gambar mudah dipindahkan ke alat lain tanpa harus diubah ke model warna lainnya. Sementara kelemahannya adalah tidak dapat dicetak dengan sempurna dengan menggunakan *printer* dikarenakan *printer* menggunakan sistem warna CMYK.

Gambar 5.33 Warna CMYK
Sumber: Subhan Yuliyanto (2021)

Gambar 5.34 Warna RGB
Sumber: Subhan Yuliyanto (2021)

F. Konsep Karya Desain Komunikasi Visual melalui Sketsa

Karya sketsa dan ilustrasi dapat divisualisasikan pada karya-karya cetak seperti poster, majalah, komik, dan lain-lain. Berikut karya sketsa dan ilustrasi yang dapat diwujudkan yang perlu kalian ketahui.

1. Poster

Poster adalah karya desain grafis yang dibuat pada selembar kertas yang memuat komposisi gambar dan huruf. Poster dibuat pada selembar kertas yang berukuran besar ataupun kecil. Secara fisik pengaplikasiannya dengan cara ditempel pada dinding yang dapat dilihat oleh orang banyak. Karena itu, poster biasanya dibuat dengan warna-warna kontras dan kuat. Fungsi poster biasanya menjadi sarana iklan, pendidikan, propaganda, sosialisasi, dekorasi, atau berupa salinan karya seni terkenal.

Poster memiliki perbedaan dengan karya media cetak lainnya. Poster dapat menyampaikan suatu informasi kepada pembacanya. Sementara iklan cetak seperti majalah, surat kabar, katalog, brosur, dan *leaflet* berfungsi menyampaikan informasi, tetapi bagi orang-orang yang memiliki waktu cukup longgar.

Saat membuat karya desain poster, hal utama yang harus diperhatikan adalah poster tersebut dapat menyampaikan secara visual agar menarik perhatian publik. Selain itu, poster dapat memberikan informasi yang mudah dipahami pembaca dalam waktu singkat. Poster harus dapat membujuk pembaca dan membangkitkan keinginannya untuk membaca poster melalui pesan-pesan yang singkat tetapi padat dan jelas.

Menurut Lori Siebert dan Lisa Ballard (Kusrianto, 2007), tugas karya poster adalah *capturing a moving audience with your message*, artinya menangkap audiens yang tengah bergerak dengan pesan yang Anda sampaikan. Sebuah poster harus mampu menyampaikan informasi atau pesan kepada audiens yang sedang sibuk bergerak, hanya dalam bilangan detik.

Poster yang dikatakan baik dan berhasil ialah dapat menarik perhatian pembacanya karena memiliki suatu elemen yang dominan dan menarik. Elemen-elemen yang tidak penting tidak perlu ditampilkan sehingga secara keseluruhan pesan poster dapat menyatu, terlihat seimbang, dan harmonis. Sebuah desain poster yang baik tidak perlu menampilkan penggunaan huruf yang terkesan berlebihan dan terlalu banyak variasi. Gambar ilustrasi juga tidak perlu ditampilkan terlalu dominan.

Ada beberapa poin menurut Siebert dan Ballard dalam membuat desain poster, yaitu sebagai berikut.

a. Ukuran huruf poster dibuat besar sehingga terbaca dari jarak jauh (sekitar 10–15 kali lebar poster). Contoh apabila lebar poster berukuran 30 cm, maka harus dapat terbaca dari jarak 3–4,5 meter.
b. *Layout* desain poster dibuat simpel, sehingga pembaca tidak merasa bingung. Pilih salah satu elemen kunci pembuatan poster, yaitu huruf atau ilustrasi sehingga pembaca dapat menangkap dan memahami pesan dengan cepat.
c. Memberikan informasi penting yang dibutuhkan pembaca, seperti tanggal, jam, tempat, narahubung, dan sebagainya.
d. Terdapat satu elemen yang ditonjolkan atau yang paling dominan. Contohnya judul atau ilustrasi sehingga dapat menarik perhatian pembaca.
e. Dapat memuat informasi yang penting dan ditonjolkan dengan ukuran, warna, atau *value* (kontras).
f. Adanya unsur seni yang sesuai dengan pesan atau informasi.
g. Huruf atau elemen yang digunakan disusun dalam urutan yang logis.
h. Ilustrasi foto hendaknya dipilih yang tidak lazim (*unusual*) atau dipangkas agar dapat terlihat.
i. Huruf untuk poster sebaiknya dibuat tebal (*bold*) dengan warna-warna yang kontras sehingga dapat terlihat dari kejauhan.

Sementara menurut Robin Landa (Kusrianto, 2007), yang layak dijadikan petunjuk dalam membuat desain poster adalah desain poster

hanya berupa teks atau gabungan antara teks dan ilustrasi (visual). Elemen visual bisa berupa gambar abstrak, gambar realis, simbolik, ilustratif, fotografi, kolase, grafik, atau kombinasi dari semua elemen visual tersebut. Teks yang berupa rangkaian huruf juga dapat berfungsi sebagai ilustrasi.

Menurut Robin Landa, kriteria desain poster harus dikaitkan dengan tujuan-tujuan poster itu sendiri, yaitu sebagai berikut.

a. Menyampaikan informasi secara jelas dan mudah dipahami.
b. Menciptakan desain yang seketika dapat dibaca dan dipahami.
c. Menciptakan desain yang mudah dibaca dari kejauhan.
d. Menjanjikan informasi penting yang dibutuhkan pembaca.
e. Menyusun informasi dengan urutan yang mudah diikuti.
f. Menyusun elemen visual secara hierarki dan menyatu. Menyusun elemen-elemen poster berdasarkan prinsip- prinsip desain grafis.
g. Membuat desain yang sesuai dengan subjek, audiens, dan lingkungannya.
h. Mengekspresikan spirit dan subjek atau pesan yang disampaikan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sebuah desain poster pada umumnya memuat informasi penting secara keseluruhan. Selain itu, memiliki kalimat yang singkat dan padat, serta mampu menarik perhatian.

Berikut macam-macam poster yang telah dikelompokkan oleh para seniman desain grafis yang harus kalian ketahui.

a. Poster Teks

Poster teks dapat dikatakan sebagai poster yang paling tua. Poster teks memiliki ciri mengutamakan teks sebagai suatu informasi. Namun, ada juga terselip elemen-elemen gambar seperti simbol kerajaan, gambar raja, atau ornamen-ornamen kerajaan lainnya. Poster teks awalnya digunakan untuk menyampaikan pengumuman pemerintah kepada rakyatnya pada abad ke-15.

Gambar 5.35 Poster Teks
Sumber: Subhan Yuliyanto (2021)

b. Poster Bergambar

Pada awal abad modern, yaitu sekitar akhir abad ke-17 terjadi perkembangan pada desain poster, yaitu adanya kemajuan teknologi percetakan. Selain itu, dimulainya era industrialisasi dalam skala besar dengan terjadinya Revolusi Industri di Prancis. Karena itulah poster mulai dicetak dalam jumlah besar. Ciri dari poster bergambar adalah memiliki gambar warna-warni sehingga terkesan menarik.

Gambar 5.36 Poster Bergambar
Sumber: Subhan Yuliyanto (2021)

Ayo Bereksplorasi!

Carilah macam-macam poster bergambar yang ada di internet. Kemudian identifikasi poster tersebut berdasarkan kriteria desain poster yang telah kalian pelajari.

c. Poster Propaganda

Penggunaan poster semakin berkembang dan menjadi populer selama terjadinya Perang Dunia I dan II. Karena itu, poster tersebut menjadi barang-barang bersejarah dan disimpan dengan nilai yang tinggi. Pada Perang Dunia I dan II mulai muncul poster-poster yang mengimbau rakyat untuk bergabung menjadi tentara. Kejadian ini menjadi fenomenal di seluruh dunia. Pada tahun 1917, di Amerika Serikat muncul poster yang dibuat oleh James Montgomery Flagg, yaitu poster "Uncle Sam: I Want You!".

Gambar 5.37 Poster Propaganda

Sumber: Affandi Koesoema/Tribunnewswiki (2021)

Berbeda dengan Amerika Serikat, poster-poster di Rusia digunakan sebagai alat propaganda dalam revolusi komunis model Rusia. Poster propaganda memiliki tujuan dapat mengembalikan semangat pembaca atau perjuangan usaha sesorang dalam melakukan hal yang bermanfaat bagi kehidupan.

d. Poster Kampanye

Banyak negara-negara demokrasi yang menyerahkan keputusan mengenai kepemimpinan kepada rakyatnya. Sejak itulah poster digunakan sebagai alat untuk mencari simpati calon pemilih pada pemilihan umum. Maka dapat disimpulkan poster kampanye bertujuan untuk menarik simpati masyarakat pada saat pemilihan umum.

e. *Wanted Poster*

Wanted Poster atau poster "Dicari" adalah poster yang memuat orang hilang atau suatu perusahaan yang membutuhkan tenaga kerja. Pada era poster "Wild West", poster dimanfaatkan dalam membuat sayembara untuk menemukan penjahat yang sedang dicari. Selain memuat foto penjahat yang dicari, *wanted poster* juga menyebutkan sejumlah hadiah yang diberikan kepada si penemu. Tradisi penyebaran poster ini berlangsung hingga Federal Bureau of Investigation (FBI) juga ikut menyebarkan *wanted poster* ke seluruh negara di dunia.

Gambar 5.38 *Wanted Poster*
Sumber: Subhan Yuliyanto (2021)

Contoh *wanted poster* di Indonesia digunakan untuk mencari tenaga kerja pada sebuah perusahaan.

f. Poster *Cheesecake*

Jenis poster ini cenderung digemari oleh kalangan anak muda. Pada awalnya poster ini berisi kumpulan foto dari "Pin-up girl" (foto bintang pujaan yang ditempel di dinding) seperti tokoh bintang film terkenal saat itu.

g. Poster Film

Poster film bertujuan untuk mempromosikan sebuah film. Pada industri perfilman, poster sangat bermanfaat untuk memopulerkan film-filmnya sehingga poster film memiliki potensi nilai jual yang cukup tinggi.

h. Poster Komik

Poster komik adalah poster yang menampilkan tokoh-tokoh komik atau manga, seperti Sailormoon, Dragon Ball, sampai dengan Harry Potter. Poster komik telah populer sejak tahun 1960-an dan pada tahun 1970-an produksi poster komik terus meningkat.

i. Poster Afirmasi

Poster afirmasi memiliki ciri dibuat dengan cenderung warna hitam dan gambar alam sebagai gambar latar belakangnya. Poster afirmasi berisi teks dan kata-kata motivasi tentang *leadership* (kepemimpinan) dan *opportunity* (peluang). Tema yang dibawakan pada poster ini sangat bervariasi. Tujuannya agar orang yang membacanya memiliki motivasi. Jenis poster ini memiliki ukuran yang bermacam-macam, mulai dari ukuran kecil sampai besar. Pengakhiran (*finishing*) poster afirmasi ini terkadang diberi pigura.

j. Poster Riset dan Kegiatan Ilmiah

Poster riset dan kegiatan ilmiah banyak digunakan di dunia akademis. Tujuannya untuk mempromosikan karya-karya dan kegiatan ilmiah. Poster ini menjelaskan mengenai rencana kegiatan riset dan hasil riset. Fungsi lain poster ini berkaitan dengan pendaftaran hak cipta (*copyright*) dari hasil-hasil penemuannya agar tidak ada pihak yang dirugikan dan mengeklaim karya ilmiah tersebut. Contoh kegiatan ilmiah yang dibuat

poster adalah simposium, seminar, dan lain-lain. Poster-poster ilmiah ini dipasang pada lembaga-lembaga akademis atau tempat yang sesuai dengan bidang keilmuannya.

k. Poster Motivasi

Poster motivasi biasanya ditempatkan di dalam kelas yang memiliki tujuan untuk memberi motivasi kepada peserta didik. Motivasi lainnya adalah agar peserta didik dapat bersikap baik dan disiplin mengikuti peraturan sekolah.

l. Poster Seni

Poster selain dipergunakan untuk media promosi dan penyampaian informasi, juga dipergunakan sebagai lahan untuk memproduksi karya-karya seni dari berbagai macam aliran. Pada era komputer grafis, kebebasan berkarya sudah mulai berkreasi dan banyak membuat karya pelesetan dari karya-karya masa lalu.

m. Poster Layanan Masyarakat

Poster layanan masyarakat (*social campaign*) merupakan jenis poster yang tidak bertujuan komersial. Poster ini bertujuan untuk memberikan pelayanan kepada masyarakat. Selain itu, poster jenis ini sering dilombakan oleh lembaga-lembaga pemerintah atau Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM).

Poster layanan masyarakat juga dimanfaatkan sebagai media kritik sosial yang ditujukan kepada masyarakat maupun pemerintah. Contohnya seperti pemberantasan korupsi dan mafia peradilan.

n. Poster Komersial

Poster komersial memiliki tujuan sebagai sarana mempromosikan suatu produk. Poster komersial dibuat harus sekreatif mungkin karena memiliki banyak saingan dengan poster komersial lainnya dalam mempromosikan suatu produk. Poster yang kreatif mampu mencuri perhatian pembacanya.

2. Komik

Komik adalah rangkaian gambar yang disusun sehingga membentuk suatu cerita. Komik dibuat dengan urutan cerita dan adanya teks yang ditampilkan berupa panel atau parit. Biasanya komik menampilkan peran seorang tokoh atau karakter. Komik dipergunakan sebagai media penyampaian pesan yang paling efektif. Dengan adanya bahasa gambar menjadi lebih mudah dimengerti oleh si pembacanya dibandingkan dengan bahasa tulisan atau lisan.

Dalam membuat komik, yang harus diperhatikan bukan hanya sekadar menggambar orang dalam adegan saja, tetapi banyak aspek yang harus dipahami. Komik bukan sekadar buku bacaan biasa secara bahasa gambar. Komik dapat digunakan untuk membuat iklan. Seiring perkembangan zaman, komik digunakan untuk undangan pernikahan yang unik.

Cerita pada komik biasanya berisi cerita yang lucu. Komik sering digunakan pada halaman koran sebagai selingan isi koran yang memuat berita serius. Elemen komik sangat berkaitan dengan panel, ilustrasi/ gambar, dan cerita sehingga sebuah komik memiliki karakter yang kuat. Komik dapat difilmkan dalam bentuk film animasi.

"The Funnies" adalah buku komik pertama yang diterbitkan. "The Funnies" merupakan jenis komik berseri yang mampu bertahan cukup lama, mulai dari seri 1 sampai seri 13 di tahun 1929. Pada tahun 1938, komik mulai memunculkan tokoh pahlawan super Superman. Kemudian disusul dengan suksesnya DC Comics dan Marvel Comics yang awal mulanya memiliki tokoh pahlawan super, yaitu Captain Marvel, Captain Amerika, The Mighty Thor, The X-Men, dan yang paling sukses adalah tokoh Spiderman.

Charles Schulz ialah seorang pelukis kartun atau komik strip dari Amerika yang menggambar tokoh Peanut di tahun 1950. Tokoh tersebut tidak lain ialah Charlie Brown dan anjing peliharaannya Snoopy.

Di Indonesia, komik muncul pada tahun 1930. Saat itu komik hanya dicetak pada sebuah surat kabar Melayu-Cina, yaitu "Shinpo". Orang yang pertama kali menulis surat kabar ialah Kho Wang Gie dan mulai

diterbitkan pada Sabtu, 2 Agustus 1930. Pada tahun 1930 sampai 1950, komik dibuat hanya berupa strip. Kemudian pada tahun 1952 komik mulai dicetak dalam bentuk buku. Judul buku komik pertama yang dicetak adalah "Kisah Pendudukan Jogja" karya Abdul Salam. Selain itu, ada juga komik karya R.A. Kosasih yang berjudul "Sri Asih" dan karya Jakawarna yang berjudul "Ardisoma".

3. Iklan Cetak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), iklan adalah berita pesanan untuk mendorong atau membujuk khalayak ramai agar tertarik pada barang dan jasa yang ditawarkan. Iklan adalah pemberitahuan kepada khalayak mengenai barang atau jasa yang dijual dan dipasang di dalam media massa, seperti surat kabar dan majalah atau di tempat-tempat umum.

Iklan mencakup dua elemen, yaitu visual dan verbal. Elemen visual berupa ilustrasi (foto atau gambar), tipografi, bidang, atau gabungan dari unsur-unsur grafis. Sementara elemen verbal terdiri atas judul (*headline*), subjudul (*subhead*), teks (*body copy*), slogan atau nama, dan alamat perusahaan (*baseline*).

4. Logo

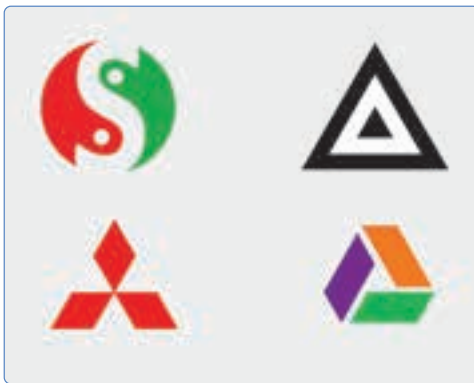
Logo adalah suatu gambar yang hanya sebagai sketsa dengan arti dan maksud tertentu. Logo mewakili suatu arti dari sebuah perusahaan, organisasi, produk, negara, lembaga, dan hal lainnya yang membutuhkan sesuatu yang singkat dan mudah diingat. Logo bisa juga disebut dengan simbol dari sebuah perusahan atau produk tertentu. Logo berfungsi sebagai identitas *brand* (merek). Di bawah ini ada beberapa jenis logo.

a. *Lettermark (Logotype)*

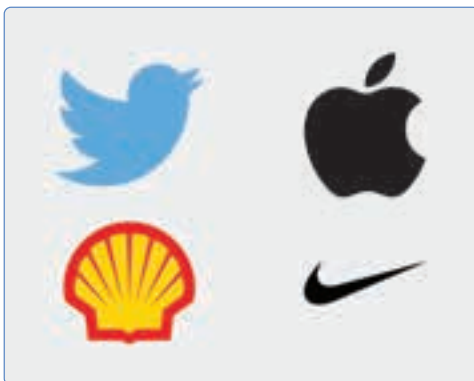
Lettermark (*logotype*) adalah logo yang mengandung unsur tipografi atau logo yang terdiri atas berbagai jenis huruf. Contohnya inisial perusahaan seperti logo *brand* minuman Coca Cola, *brand fashion* H&M, YouTube, Google, dan sebagainya. *Lettermark* dibuat sesederhana mungkin.

Gambar 5.39 *Logotype*
Sumber: Muhamad Isnaini (2022)

b. *Basic Shape*

Basic shape atau *primitive shape* merupakan bentuk dasar yang menjadi desain awal dari pembuatan sebuah logo. Bisa juga disebut sebagai penggabungan unsur-unsur antara dua objek yang kompleks, yaitu huruf dan gambar sehingga tercipta satu kesatuan yang dapat menghasilkan sebuah logo.

Gambar 5.40 *Basic Shape*
Sumber: Muhamad Isnaini (2022)

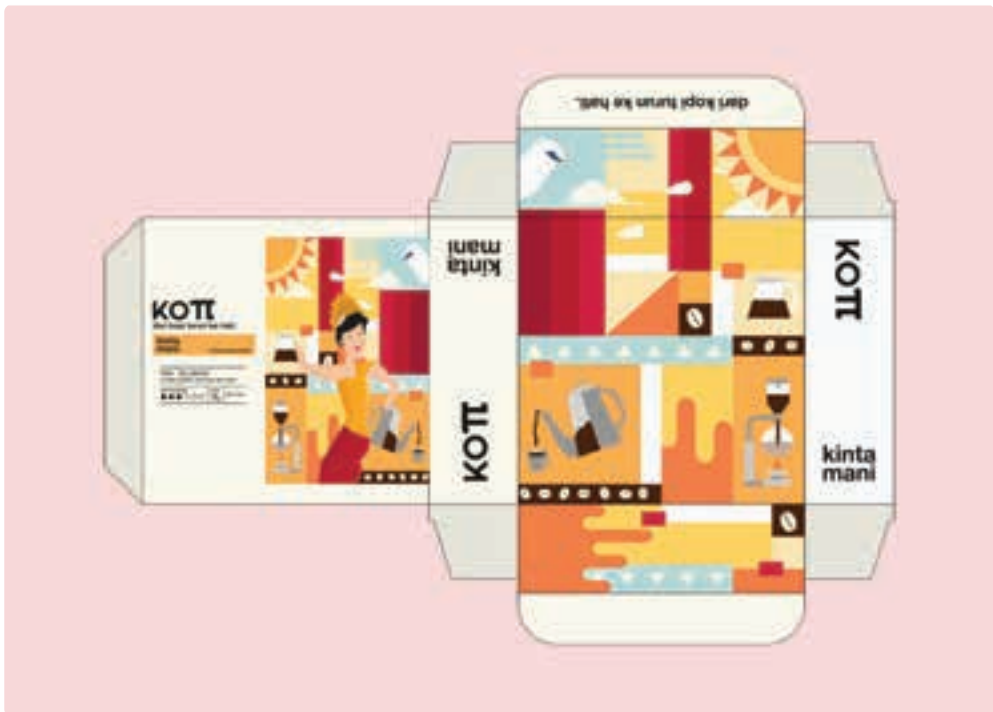
c. *Picture Mark*

Picture mark merupakan logo yang memanfaatkan ikon. *Picture mark* didesain dengan grafis tertentu untuk menggambarkan suatu *brand* sehingga bentuk logo atau ikon akan terus diingat dan selalu dapat mewakili identitas produk atau *brand* tersebut. Contohnya logo Twitter, Apple, Nike, dan sebagainya.

Gambar 5.41 *Picture Mark*
Sumber: Muhamad Isnaini (2022)

5. Kemasan

Gambar 5.42 Desain Kemasan Kantong
Sumber: Vectorpocket/Freepik (2020)

Desain kemasan merupakan suatu desain yang kreatif dengan mengaitkan bentuk, warna, tipografi, dan elemen desain. Dalam desain kemasan terdapat informasi produk agar produk dapat dipasarkan dan memiliki nilai jual tinggi. Kemasan sendiri digunakan untuk melindungi produk yang ada di dalamnya.

Fungsi kemasan selain sebagai pelindung produk, juga sebagai media pemasaran. Persaingan desain bentuk dan warna kemasan pada produk sejenis bisa dilihat pada rak jualan di minimarket atau media toko *online*. Selain itu, kemasan juga berfungsi untuk memberikan informasi kepada konsumen mengenai isi produk di dalamnya.

Gambar 5.43 Pola Desain Kemasan Kotak
Sumber: Atha Sura (2020)

Rangkuman

- Sketsa adalah suatu gagasan atau ide yang diungkapkan melalui sebuah gambaran kasar.
- Gambar ilustrasi adalah gambar yang mempunyai maksud dan tujuan secara visual. Gambar ilustrasi digunakan sebagai gambar pendukung cerita atau tulisan. Selain itu, gambar ilustrasi dapat mengisi kekosongan pada halaman majalah, koran, poster, dan buku.
- Konsep karya diartikan sebagai suatu gagasan atau ide sebelum membuat karya DKV. Konsep karya diawali dengan menentukan tema.
- Teknik menggambar ilustrasi:
  1. teknik arsir,
  2. teknik dussel,
  3. teknik pointilis, dan
  4. teknik aquarel.
- Jenis-jenis gambar ilustrasi:
  1. gambar kartun,
  2. gambar karikatur, dan
  3. cerita bergambar.
- Unsur-unsur desain adalah titik, garis, bidang, tekstur, ruang, dan warna.
- Prinsip-prinsip desain:
  1. kesatuan,
  2. keseimbangan,
  3. proporsi,
  4. penekanan, dan
  5. irama.

- Desain kemasan merupakan desain yang kreatif dengan mengaitkan bentuk, warna, tipografi, dan elemen desain. Dalam desain kemasan terdapat informasi produk agar produk dapat dipasarkan dan memiliki nilai jual tinggi. Fungsi kemasan selain sebagai pelindung produk, juga sebagai media pemasaran.

Setelah mempelajari materi tentang konsep dasar karya dengan sketsa dan ilustrasi, kalian diharapkan mampu mengomunikasikan konsep dasar karya dalam perancangan dan proses produksi untuk dikembangkan dalam eksekusi kerja DKV.

Kerjakan tugas mandiri, tugas kelompok, dan penilaian mandiri di buku tugas kalian!

A. Tugas Mandiri

Carilah referensi di internet mengenai cara mendesain logo. Setelah itu, buatlah sketsa desain logo suatu produk pada kertas gambar berukuran A3 dengan teknik gambar bebas. Logo yang dibuat terdiri atas tiga alternatif desain, berupa logo *brand* produk makanan atau *brand fashion*. Warnailah sketsa kalian dengan menggunakan teknik basah atau aquarel.

B. Tugas Kelompok

Judul tugas	Membuat Desain Kemasan Makanan Tradisional
Bahan	Kertas manila atau karton
Alat	Pensil, penggaris, cat warna, dan gunting

Langkah pengerjaan:

1. Carilah bentuk kemasan makanan tradisional yang ada di lingkungan sekitar kalian.
2. Amati komposisi atau unsur yang terdapat pada desain kemasan tersebut.
3. Buatlah alternatif desain kemasan tersebut berdasarkan kreativitas kalian masing-masing.

C. Penilaian Mandiri

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan tepat!

1. Konsep karya diartikan sebagai suatu gagasan dan ide sebelum membuat karya DKV. Konsep karya merupakan kegiatan awal sebelum melakukan kegiatan berkarya seni yang melibatkan suatu proses berpikir dalam membentuk sesuatu. Setelah kalian menentukan konsep karya, hal apakah yang perlu dilakukan saat membuat karya DKV?
2. Dalam membuat karya sketsa dan ilustrasi, ada berbagai macam teknik yang harus kalian pahami. Salah satunya adalah teknik arsir. Apakah yang dimaksud dengan teknik arsir?

3. Gambar ilustrasi bersifat menerangkan. Karena sifatnya menerangkan, maka gambar yang dibuat harus benar-benar dapat menerangkan maksud yang akan disampaikan. Proses pembuatannya pun harus diperhatikan dengan baik. Langkah awal apa yang dilakukan ketika membuat gambar ilustrasi?
4. Gambar ilustrasi banyak ditemukan dalam komik, kover, majalah, dan lain-lain. Setiap penempatan yang terdapat gambar ilustrasi, memiliki fungsi yang tidak sama dengan lainnya. Hal apa yang diperoleh dari adanya penggunaan gambar ilustrasi pada kover?
5. Sketsa merupakan gambaran atau lukisan yang kasar, ringan, semata-mata garis besar atau belum selesai. Adakalanya hanya digunakan sebagai pengingat-ingat saja. Sketsa atau *sketch* secara umum dikenal sebagai bagan atau rencana. Apa manfaat menggambar sketsa?
6. Gambar yang berfungsi memperkuat, memperjelas, memperindah, mempertegas, dan memperkaya cerita atau narasi. Pernyataan tersebut merupakan pengertian dari gambar apa?
7. Apa sajakah alat dan bahan yang digunakan dalam teknik kering untuk membuat gambar sketsa dan ilustrasi?
8. Pembuatan gambar ilustrasi dapat dilakukan dengan cara manual maupun teknologi digital. Bagaimanakah menggambar ilustrasi yang baik?
9. Dapat menjelaskan suatu peristiwa, menjelaskan suatu naskah tertulis, serta menghiasi halaman buku, majalah, ataupun surat kabar. Pernyataan tersebut merupakan fungsi dari apa?
10. Tuliskan dan jelaskan unsur-unsur gambar ilustrasi!

Pindai kode QR di bawah ini dengan menggunakan *Scan* QR pada ponsel kalian, atau langsung ketikkan alamat tautan ke dalam *browser* untuk menambah wawasan tentang konsep kreatif dan berpikir kreatif di dunia industri DKV!

https://bit.ly/3AfsFrp

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022
Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual
untuk SMK/MAK Kelas X Semester 1
Penulis : Maylinda Ambarwati
ISBN : 978-623-619-997-8

Latihan Soal Semester 1

Soal-Soal

1. Kemampuan berwirausaha merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap orang. Kemampuan berwirausaha ini berguna untuk mengubah tantangan menjadi suatu peluang bernilai ekonomi yang memanfaatkan teknologi. Pernyataan di atas disebut dengan ....

   A. berdagang
   B. *technopreneur*
   C. ilustrator
   D. komikus
   E. desainer

2. Kemampuan seseorang untuk memberikan suatu nilai tambah ekonomis terhadap barang atau jasa yang dijual disebut dengan ....

   A. *entrepreneur*
   B. *technopreneur*
   C. desainer
   D. ilustrator
   E. YouTuber

3. Wirausaha adalah seorang inovator yang mengimplementasikan perubahan-perubahan di dalam pasar melalui kombinasi-kombinasi baru. Pernyataan tersebut merupakan pengertian kewirausahaan menurut ....

   A. Jean Baptista Say
   B. Richard Cantillon
   C. Ahmad Sanusi
   D. Raymond
   E. Joseph Schumpeter

4. Dalam berwirausaha tentunya kalian harus memiliki tujuan agar tercapai usaha yang sukses. Pernyataan berikut yang merupakan tujuan dari berwirausaha adalah ....

   A. mengembangkan usaha
   B. memiliki sikap *leadership* atau kepemimpinan
   C. dapat bertanggung jawab

D. melestarikan budaya sikap, perilaku, serta kemampuan dalam berwirausaha
E. menghindari risiko

5. Karakteristik merupakan sifat atau tingkah laku seseorang. Karakteristik wirausaha adalah sifat yang menjadi khas dari wirausaha yang membedakannya dengan orang lain. Berikut yang merupakan karakteristik wirausaha adalah ....

   A. kreatif dan inovatif
   B. memiliki sikap *leadership* atau kepemimpinan
   C. dapat bertanggung jawab
   D. melestarikan budaya sikap, perilaku, serta kemampuan dalam berwirausaha
   E. menghindari risiko

6. Tujuan penggunaan desain komunikasi visual adalah karya desainnya dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu prospek atau peluang usaha dalam bidang desain komunikasi visual adalah ....

   A. sekretaris
   B. manajer
   C. desainer grafis
   D. polisi
   E. pekerja *freelance*

7. Seseorang yang menciptakan berbagai macam gambar yang dapat bergerak pada saat ditayangkan dengan cepat. Pernyataan tersebut merupakan pengertian dari ....

   A. desainer web
   B. ilustrator
   C. komikus
   D. animator
   E. konten kreator

8. Industri kreatif merupakan awal proses penciptaan, inovasi, kreativitas, dan ide baru dari seseorang atau sekelompok orang. Industri kreatif menghasilkan produk-produk inovasi baru yang mempunyai nilai jual tinggi. Berikut yang merupakan salah satu manfaat adanya industri kreatif adalah ....

A. dapat menumbuhkan kreativitas
B. tidak dapat berkembangnya usaha
C. tidak menumbuhkan inovasi
D. tidak menumbuhkan kretivitas
E. tidak dapat menciptakan ide baru

9. Salah satu contoh penyampaian informasi melalui teknologi digital adalah ....

   A. *new media*
   B. DTF
   C. DTG
   D. komputer
   E. *printer*

10. Pengupayaan hasil produk yang tidak merusak lingkungan pada saat didistribusikan dan dipakai oleh masyarakat dilakukan dengan cara pemenuhan syarat 3R, yaitu ....

    A. *Reduce*, *Reuse*, dan *Recycle*
    B. Rapi dan Resik
    C. *Reuse* dan Rapi
    D. *Recycle* dan Rata
    E. *Resources*, *Recycle*, dan *Reduce*

11. Langkah awal dari visualisasi ide dengan menggunakan dasar karya seni untuk membuatnya, diterapkan melalui gambaran kasar dan ringan disebut dengan ....

    A. sketsa
    B. gambar
    C. ilustrasi
    D. poster
    E. lukisan

12. Sekumpulan titik yang disusun rapat renggangnya dalam suatu media gambar untuk menentukan gelap terang, hingga membentuk gambar. Gambar sketsa tersebut merupakan salah satu contoh teknik gambar ....

    A. garis
    B. kuas
    C. arsir
    D. siluet
    E. pointilis

13. Sebuah sketsa desain lebih menekankan pada komunikasi. Fungsi sketsa logo dalam DKV adalah ....

    A. sebagai komunikasi gambaran ide
    B. sebagai hasil bentuk logo
    C. sebagai finalisasi desain
    D. sebagai corak desain
    E. sebagai motif desain

14. Sketsa *layout* iklan cetak terdiri atas logo, spesifikasi produk, gambar ilustrasi, *headline*, *body copy*, dan produk. Pernyataan berikut yang merupakan pengertian dari *layout* adalah ...

    A. Suatu cara yang dapat memudahkan menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif.
    B. Penyusunan dari elemen-elemen desain dalam suatu bidang sehingga membentuk susunan artistik.
    C. Suatu tulisan biasanya diawali oleh sebuah atau beberapa kata singkat yang disebut judul.
    D. Gambaran singkat tentang topik yang dibicarakan pada isi tulisan.
    E. Merupakan huruf awal yang berukuran besar dari kata pertama pada paragraf.

15. Susunan atau letak objek gambar satu dengan yang lainnya hendaknya tidak berjauhan sehingga tidak terpisah atau menyatu. Prinsip gambar bentuk tersebut merupakan pengertian dari ....

    A. gelap terang
    B. komposisi
    C. proporsi
    D. perspektif
    E. asimetris

16. Sketsa adalah gambar yang kasar dan ringan, atau gambaran garis besarnya saja dari suatu gambar atau lukisan yang belum selesai. Sketsa yang menggunakan beberapa garis untuk menampilkan citra sketsa yang telah selesai disebut dengan ....

    A. sketsa cepat
    B. sketsa gambaran besarnya saja

C. sketsa murni
D. sketsa studi
E. sketsa pembelajaran

17. Sketsa berupa coretan-coretan yang dilakukan dengan cepat dan kurang rinci yang menunjukkan bentuk umumnya saja dari suatu gambar/lukisan. Pernyataan tersebut merupakan pengertian dari ....

A. studi sketsa
B. sketsa cepat
C. sketsa garis besar
D. sketsa global
E. sketsa umum

18. Pada gambar *still life*, pewarnaan menggunakan teknik aquarel. Pernyataan berikut yang termasuk pengertian teknik aquarel adalah ....

A. teknik menggambar dengan cara menggunakan titik-titik hingga membentuk suatu objek
B. teknik menggambar dengan cara menggosok sehingga menimbulkan kesan gelap terang
C. teknik menggambar dengan cara menutup objek gambar dengan menggunakan satu warna
D. teknik menggambar dengan cara sapuan menggunakan cat air di kertas
E. teknik menggambar dengan cara menggoreskan pensil, spidol, atau tinta

19. Keseimbangan secara formal dicapai dengan menempatkan objek di bagian kanan dan kiri gambar, bobot, bentuk, dan ukuran sama disebut dengan ....

A. radial
B. simetris
C. asimetris
D. pengulangan
E. selang-seling

20. Garis adalah deretan titik yang memanjang lurus maupun lengkung dengan kedua ujung yang saling terpisah. Garis dalam seni rupa sangat berperan penting untuk mewujudkan suatu gambar. Tujuan

membuat garis lurus vertikal, horizontal, dan diagonal di atas kertas adalah ....

A. memberikan kesan tegas
B. mempertajam garis dan gambar
C. berlatih membuat arsiran
D. memberi penebalan pada huruf
E. membuat garis lurus tanpa rasa takut

21. Gradasi atau gelap terang adalah prinsip penyusunan warna berdasarkan tingkat perpaduan susunan berbagai warna secara berangsur-angsur. Salah satu arsir gradasi dapat dimulai dengan membuat ....

A. garis tebal
B. garis tipis
C. gambar objek
D. satu garis vertikal
E. satu garis kotak

22. Dalam proses pembuatan sketsa, kita memerlukan alat bantu gambar. Berikut yang termasuk alat bantu gambar adalah ....

A. rapido
B. kertas
C. *software* desain grafis
D. *light box*
E. *digital pen*

23. Meskipun sketsa merupakan gambar sederhana, tetapi sketsa memiliki unsur-unsur yang membangunnya. Salah satunya ialah garis. Garis adalah ....

A. kumpulan titik yang berangkat dari satu titik ke titik yang lain
B. warna pada sketsa adalah hitam putih
C. gabungan dari beberapa bidang yang dapat membentuk sebuah gambar yang memiliki makna dan dapat dikenali
D. sebuah efek perlakuan cahaya yang dikenakan pada sketsa sehingga gambar terlihat lebih jelas dan terang
E. gradasi

24. Modal untuk menjadi desainer komunikasi visual yang kreatif ialah memahami kebutuhan khalayak. Berikut yang termasuk kategori *what to say* (apa yang akan disampaikan) adalah ....

    A. ajakan
    B. tingkat ekonomi
    C. tingkat pendidikan
    D. wilayah tempat tinggalnya
    E. media nonkonvensional

25. Konsep kreativitas ialah bagaimana cara menentukan langkah-langkah sistematis agar suatu karya kreativitas dapat terwujud. Menurut Wallas, proses berpikir kreatif meliputi ....

    A. persiapan
    B. biaya
    C. modal
    D. tingkah laku
    E. prinsip

26. Menggambar dengan menentukan gelap terang objek gambar dengan cara menggosok-gosokkan media pada kertas sehingga menimbulkan kesan gelap terang disebut dengan ....

    A. arsir
    B. pointilis
    C. dussel
    D. aquarel
    E. blok

27. Gambar kartun dapat diartikan film yang menciptakan khayalan gerak sebagai hasil pemotretan rangkaian gambar yang melukiskan perubahan posisi. Gambar kartun dibedakan menjadi dua, yaitu 2D dan 3D. Gambar kartun dua dimensi (2D) adalah ....

    A. gambar yang mengandung kelucuan
    B. gambar yang mengandung mistis
    C. gambar yang memiliki batas dua sisi, yaitu sisi panjang dan sisi lebar
    D. gambar yang memiliki batas dua sisi, yaitu sisi panjang dan sisi lebar dan volume
    E. kumpulan dari cerita yang dikemas dalam bentuk gambar

28. Cerita bergambar atau cergam adalah kumpulan cerita yang dikemas dalam bentuk gambar dan tulisan. Berikut yang termasuk cerita bergambar adalah ....

A.

B.

C.

D.

E.

29. Jenis kertas ini sangat cocok digunakan sebagai media menggambar dengan menggunakan pensil. Selain itu, kertas ini memiliki ciri khas tekstur berupa garis-garis lurus searah berukuran kecil dan terkesan sederhana sehingga sangat cocok digunakan untuk menggambar. Jenis kertas ini adalah kertas ....

A. canson
B. karton
C. kopenhagen
D. manila
E. samson

30. Konsistensi atau keselarasan semua unsur desain dengan memperhatikan prinsip kesatuan dari semua unsur desain. Pernyataan tersebut merupakan pengertian dari prinsip ....

    A. penekanan
    B. keseimbangan
    C. proporsi
    D. irama
    E. gelap terang

31. Visualisasi dari permukaan suatu objek yang dapat dinilai dengan cara dilihat dan diraba disebut dengan ....

    A. garis
    B. titik
    C. tekstur
    D. bidang
    E. pola

32. Elemen visual yang dapat menarik perhatian para penikmat desain dan dapat mewakili suasana hati seseorang dalam berkomunikasi disebut dengan ....

    A. garis
    B. warna
    C. tekstur
    D. bidang
    E. pola

33. *Hue* dibagi menjadi tiga golongan, yaitu warna primer, warna sekunder, dan warna tersier. Warna primer adalah ....

    A. warna yang terdiri atas warna merah, kuning, dan biru
    B. campuran dari dua warna primer
    C. tingkat kejernihan atau keaslian dari warna itu sendiri
    D. campuran dari dua warna sekunder
    E. warna bebas

34. Karya desain grafis yang dibuat pada selembar kertas yang memuat komposisi gambar dan huruf. Secara fisik, pengaplikasiannya dengan cara ditempel pada dinding yang dapat dilihat oleh orang banyak. Karya desain ini disebut ....

    A. komik
    B. poster
    C. gambar
    D. sketsa
    E. ilustrasi

35. Poster yang memiliki ciri mengutamakan teks sebagai suatu informasi, tetapi terselip juga elemen-elemen gambar seperti simbol disebut dengan ....
    A. poster propaganda
    B. poster teks
    C. poster bergambar
    D. poster kampanye
    E. poster iklan layanan masyarakat

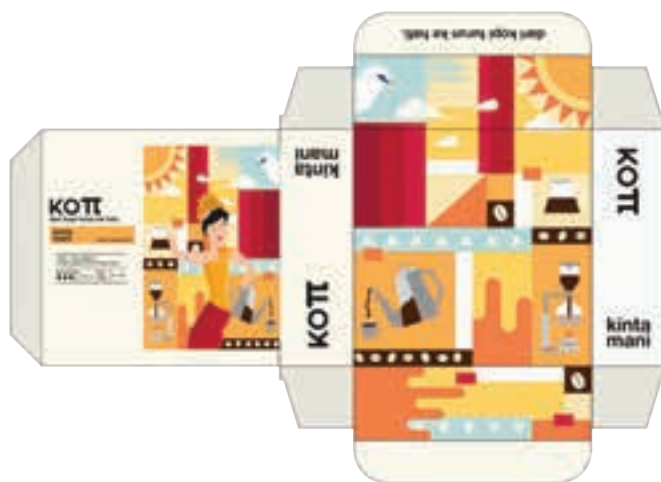
36. Poster yang memiliki ciri dibuat dengan cenderung warna hitam, gambar alam sebagai latar belakangnya, berisi teks dan kata-kata motivasi tentang *leadership* dan *opportunity* disebut dengan ....
    A. poster afirmasi
    B. poster teks
    C. poster bergambar
    D. poster kampanye
    E. poster iklan layanan masyarakat

37. Poster yang tidak bertujuan komersial, tetapi bertujuan untuk memberikan pelayanan kepada masyarakat sehingga sering disebut dengan *social campaign*. Pernyataan tersebut merupakan pengertian dari ....
    A. poster teks
    B. poster propaganda
    C. poster bergambar
    D. poster afirmasi
    E. poster iklan layanan masyarakat

38. Suatu gambar yang sekadar sketsa dengan arti dan maksud tertentu, mewakili suatu arti dari sebuah perusahaan, organisasi, produk, negara, lembaga, dan hal lainnya disebut dengan ....
    A. poster teks
    B. logo
    C. gambar ilustrasi
    D. komik
    E. iklan layanan masyarakat

39. Bentuk dasar yang menjadi desain awal dari pembuatan sebuah logo. Bisa juga disebut sebagai penggabungan unsur-unsur antara dua objek yang kompleks, yaitu huruf dan gambar sehingga tercipta satu kesatuan yang dapat menghasilkan sebuah logo. Pengertian tersebut termasuk ke dalam jenis logo ....

    A. *basic shape*
    B. *logotype*
    C. *lettermark*
    D. komik
    E. *picture mark*

40. Desain kemasan adalah desain yang kreatif dengan mengaitkan bentuk, warna, tipografi, dan elemen desain. Dalam desain kemasan terdapat informasi produk agar produk dapat dipasarkan dan memiliki nilai jual tinggi. Gambar berikut merupakan jenis desain kemasan ...

    A. kotak
    B. plastik
    C. bulat
    D. kantong
    E. klip

Glosarium

advertising	segala bentuk pesan promosi produk seperti barang atau jasa yang disampaikan melalui media dengan biaya sponsor.
applied art	seni rupa terapan, yaitu karya seni rupa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari di samping nilai seni yang dimilikinya.
bad sector	melemahnya magnetik dari piringan *harddisk* dan mengakibatkan kesalahan mekanis.
banner	bagian yang tidak bergerak dalam dokumen web/blog, berupa tulisan besar atau gambar untuk mempromosikan sesuatu ataupun ajakan dalam berbagai hal.
branding	segala usaha yang dilakukan oleh sebuah bisnis untuk membangun mereknya.
cetak ofset	teknik cetak yang banyak digunakan, yaitu citra bertinta ditransfer terlebih dahulu dari pelat ke lembaran karet, lalu ke permukaan yang akan dicetak.
cloud system	metode penyampaian berbagai layanan melalui internet.
company profile	profil perusahaan, berisi informasi atau gambaran secara lengkap mengenai detail perusahaan.
desain	proses untuk membuat dan menciptakan objek baru.
digital	bentuk modernisasi atau pembaruan dari penggunaan teknologi, sering dikaitkan dengan kemunculan internet dan komputer.
digitizer	perangkat masukan yang berbentuk datar seperti papan, memiliki beberapa tombol di bagian samping dan sebuah pena khusus.
direct to garment	proses pencetakan pada tekstil menggunakan teknologi jet tinta berair khusus.
direct transfer film	metode sablon yang menggunakan tinta khusus untuk mentransfer gambar ke atas kertas film dengan bantuan lem *powder* (bubuk lem) sebagai perekat.

drawing pen	pena yang khusus digunakan untuk membuat garis-garis utama dalam sebuah gambar.
editor	orang yang mengedit naskah tulisan atau video di perusahaan penerbitan ataupun media.
entrepreneur	orang yang melakukan aktivitas usaha yang dicirikan dengan pandai atau berbakat mengenali produk baru, menentukan cara produksi baru, menyusun manajemen operasi untuk pengadaan produk baru, memasarkannya, serta mengatur permodalan operasinya.
enviromental graphic design	komunikasi grafis mengenai sebuah informasi yang ditemukan dalam suatu lingkungan.
exhaust fan	jenis kipas angin yang difungsikan untuk sirkulasi udara dalam ruangan atau rumah.
file	identitas dari data yang disimpan di dalam berkas sistem yang dapat diakses dan diatur oleh pengguna.
file corrupt	file yang tidak bisa terbuka atau rusak.
fine art	seni rupa murni, yaitu karya seni rupa yang mengutamakan sifat estetikanya dibandingkan kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari.
flyer	perangkat pemasaran yang biasanya dicetak pada selembar kertas, serta memiliki ukuran yang lebih kecil dibandingkan brosur atau pamflet.
following shot	sudut kamera tertentu, subjek yang difilmkan tampak dikejar oleh kamera.
freelance	pekerjaan lepas waktu; pekerjaan tanpa terikat oleh jam kerja.
globalisasi	proses integrasi internasional yang terjadi karena pertukaran pandangan dunia, produk, pemikiran, dan aspek-aspek kebudayaan lainnya.
hardware	semua jenis komponen pada komputer yang memiliki bentuk fisik, dapat dilihat dan dirasakan.
hibernate	perintah untuk membuat komputer istirahat total atau tidak ada komponen yang dialiri listrik. Namun, jika

	komputer dihidupkan, tidak perlu menjalankan sistem dari awal.
ilustrasi	hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik gambar, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk.
image	kombinasi antara titik, garis, bidang, dan warna untuk menciptakan suatu imitasi dari sebuah objek (biasanya objek fisik).
image setter	perangkat *output* komputer format besar beresolusi tinggi.
infografis	representasi visual informasi, data, atau ilmu pengetahuan secara grafis.
inovatif	bersifat memperkenalkan sesuatu yang baru; bersifat pembaruan (kreasi baru).
inovator	seseorang yang bisa mengubah masalah menjadi peluang.
interaktif	hal yang saling berhubungan dan saling memengaruhi.
keyboard	sebuah perangkat keras pada komputer yang berfungsi sebagai alat untuk input data yang berupa huruf, angka, dan simbol.
kreatif	daya cipta; proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan atau anggitan baru, atau hubungan baru antara gagasan dan anggitan yang sudah ada.
leaflet	bentuk iklan kertas yang biasanya disebar atau didistribusikan di tempat umum, dibagikan kepada perorangan atau dikirim melalui pos.
literasi	istilah umum yang merujuk kepada seperangkat kemampuan dan keterampilan individu dalam membaca, menulis, berbicara, menghitung, dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian tertentu.
merchandising	keseluruhan komponen yang membuat sebuah produk dibeli oleh konsumen, yang mencakup keberadaan produk di lokasi (toko) tersebut.

montase	hasil pembuatan foto komposit dengan memotong dan menggabungkan dua atau lebih foto menjadi ilusi subjek nyata.
mouse	salah satu alat input yang berguna sebagai penunjuk navigasi di layar monitor.
packaging	sistem yang terkoordinasi untuk menyiapkan barang menjadi siap untuk ditransportasikan, didistribusikan, disimpan, dijual, dan dipakai.
platemaker	perangkat yang digunakan untuk proses penyinaran pada pelat cetak ofset.
profesi	suatu bentuk pekerjaan yang mengharuskan pelakunya memiliki pengetahuan tertentu yang diperoleh melalui pendidikan formal dan keterampilan tertentu yang diperoleh melalui pengalaman kerja.
publikasi	pelaksana dari kegiatan penyebaran informasi.
scanner	sebuah alat pemindai; alat yang berfungsi untuk menduplikasi objek.
self-employment	seseorang yang tidak bekerja untuk perusahaan tertentu yang memberikan gaji atau upah konsisten.
shutter speed	lamanya waktu *shutter* kamera terbuka, memaparkan cahaya ke sensor kamera.
sleep	perintah untuk membuat komputer dalam keadaan setengah istirahat. Semua komponen dalam keadaan *off*, kecuali RAM.
software	data yang diprogram, disimpan, dan diformat secara digital dengan fungsi tertentu.
solvent	cairan yang mampu menyerap atau melarutkan zat cair, gas, atau benda padat.
spanduk	media informasi yang biasanya berukuran besar dan membentang.
steady cam	penstabil kamera untuk kamera gerak.

technopreneur	seseorang yang memanfaatkan perkembangan teknologi mutakhir untuk dioptimalkan sebagai basis dalam mengembangkan usaha.
teknologi	keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia.
thinner	pelarut yang digunakan untuk mengencerkan cat berbahan dasar minyak.
vibrant	tingkatan gelap terang warna pada gambar.
visual	dapat dilihat dengan mata (kasatmata).
visual branding	pengaruh yang diakibatkan oleh suatu bentuk visual untuk membedakan *brand* milik sendiri dengan *brand* milik kompetitor.
worm eye	memotret dari sudut pandang permukaan tanah. Hasilnya adalah rekaman foto dengan kesan tinggi yang ekstrem.

Daftar Pustaka

Handoko, Priyo. 2019. *Produk Kreatif dan Kewirausahaan SMK/MAK Kelas XI*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hawadi, Reni Akbar. 2004. *Akselerasi; A-Z Informasi Program Percepatan Belajar dan Anak Berbakat Intelektual*. Jakarta: Grasindo.

Howkins, John. 2013. *The Creative Economy; How People Make Money from Ideas*. Britania Raya: Penguin Books Limited.

Kusmana, Dody. 2019. *Produk Kreatif dan Kewirausahaan SMK/MAK Kelas XI Cetakan ke-2*. Bogor: Yudhistira.

Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.

Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Andi Offset.

Suryana. 2003. *Kewirausahaan; Kiat dan Proses Menuju Sukses*. Jakarta: Salemba Empat.

Sumber **Internet**

Aldy Purnomo, Rochmat. 2016. *Ekonomi Kreatif Pilar Pembangunan Indonesia*. Diakses dari http://repo.iain-tulungagung.ac.id/16755/5/BAB%20II.pdf pada 24 September 2021.

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbudristek. *KBBI Daring*. Diakses dari https://kbbi.kemdikbud.go.id/ pada 16 Oktober 2021.

Imbriani, Hersi Dinar. 2016. *Desain Poster sebagai Media Promosi Kafe Mama's Cafe*. Diakses dari https://media.neliti.com/media/publications/159483-ID-desain-poster-sebagai-media-promosi-kafe.pdf pada 16 Oktober 2021.

Marti'ah, Siti. 2017. *Kewirausahaan Berbasis Teknologi (Technopreneurship) dalam Perspektif Ilmu Pendidikan*. Diakses dari https://core.ac.uk/download/300042552.pdf pada 4 Agustus 2021.

Purnomo, Sigit. 2018. *Efektifitas Technopreneurship dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning by Technopreneur for SMK Untuk Siswa Di SMK*. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/334456703_Efektifitas_Technopreneurship_Dengan_Model_Pembelajaran_

Cooperative_Learning_By_Technopreneur_For_SMK_Untuk_Siswa_Di_SMK pada 9 September 2021.

Streit, Aprilia Kartini. 2016. *Ilustrasi dan White Space dalam Desain Poster*. Diakses dari http://1100-Article%20Text-1746-1-10-20210126.pdf pada 9 September 2021.

Daftar **Kredit Gambar**

Gambar 1.4	diunduh dari https://unsplash.com/photos/p8GmCEgSmmo pada 17 Juni 2022
Gambar 1.9	diunduh dari https://www.pexels.com/photo/person-usingmacbook-pro-on-table-4348403/ pada 1 September 2021
Gambar 2.11	diunduh dari https://www.mypawcraft.com/hand-craft/modern/tempat-pensil-dari-botol-plastik-bekas/ pada 4 Juni 2022
Gambar 3.8	diunduh dari https://semarangsekarang.com/news/videotron-3d-taman-piere-tendean-makin-tambah-estetika-kota-semarang/ pada 27 Juni 2022
Gambar 3.12	diunduh dari http://sci.telkomuniversity.ac.id pada 29 September 2021
Gambar 4.4	diunduh dari https://theaseanpost.com/article/getting-creative-indonesia pada 25 Juni 2022
Gambar 4.5	diunduh dari https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/152347 pada 25 Juni 2022
Gambar 5.6	diunduh dari https://www.freepik.com/free-photo/fun-3d-cartoon-teenage-boy_14200972.htm#query=kartun%203D&position=42&from_view=search pada 25 Juni 2022
Gambar 5.22	diunduh dari https://bse.belajar.kemdikbud.go.id/#!/Content/Home/Detailss/ab36e0434e854724b94173204a4883a2 pada 28 Juni 2022
Gambar 5.37	diunduh dari https://www.tribunnewswiki.com/2021/09/15/affandi-koesoema pada 25 Juni 2022
Gambar 5.42	diunduh dari https://www.freepik.com/free-vector/vector-illustration-design-packing-durian-fruit-template-moc-up_1215991.htm#query=durian&position=6&from_view=author pada 25 Juni 2022

Indeks

P

R

S

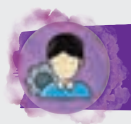
T

V

W

Y

Z

Profil Pelaku Perbukuan

Nama Lengkap : Maylinda Ambarwati, S.Pd.
Email : maylindaa26@gmail.com
Instansi : SMK Batik 1 Surakarta
Alamat Instansi : Jl. Slamet Riyadi , Kleco, Surakarta
Bidang Keahlian : Desain Komunikasi Visual

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Guru DKV SMK Batik 1 Surakarta (2015– sekarang)
2. Guru Seni Budaya SMA Negeri 8 Surakarta (2017–2018)
3. Guru Seni Budaya SMA Keperawatan Avista Surakarta (2015–2016)
4. Guru Ekstra Gambar SD Karangasem I Surakarta (2014–2019)
5. Guru Ekstra Gambar SD Mangkubumen Lor Surakarta (2013–2016)
6. Guru Ekstra Gambar SD Sabranglor Surakarta (2013–2015)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

S1 Pendidikan Seni Rupa FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta (Lulus Tahun 2013)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Videografi Jilid I SMK DKV 2019
2. Seni Kriya (SD Kls III) 2016

Nama Lengkap : Hastjarjo Boedi Wibowo, S.Sn., M.Sn.
Email : hastjarjobw@gmail.com
Instansi : AIDIA – Asosiasi Profesional Desain Komunikasi Visual Indonesia
Alamat Instansi : Griya Waru Indah Kav. 120, Jl. Waru No.22, Pasar Rebo, Jakarta Timur
Bidang Keahlian : Desain Komunikasi Visual

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Impactive sebagai CEO (2020–sekarang)
2. Toorhop.com sebagai Head of Indonesia Acquisition (2019–2020)
3. Songo Creative Partnership sebagai Business Development Director (2009–2011)
4. School of Design BINUS University sebagai Faculty Member (2000–sekarang)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S2 Penciptaan dan Pengkajian Seni, minat utama Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta (2013)
2. S1 Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta
3. SMA Negeri 1 Kudus (1988)
4. SMP Negeri 2 Kudus (1985)
5. SD Negeri Barongan 3 Kudus (1982)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

Buku Dasar Pengadaan & Pengelolaan Jasa Desain di Indonesia, ditulis bersama tim 5 asosiasi profesi desainer: ADGI, ADPII, AIDIA, HDII, HDMI (2019)

Profil Penelaah

Nama Lengkap : Abi Senoprabowo, S.Sn, M.Ds.
Email : abiseno.p@dsn.dinus.ac.id
Instansi : Universitas Dian Nuswantoro Semarang
Alamat Instansi : Jl. Imam Bonjol No. 207 Semarang
Bidang Keahlian : Desain Komunikasi Visual

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Dosen di Program Studi DKV Universitas Dian Nuswantoro Semarang
2. Founder CV Glugu Creative Media
3. Redaksi & Editor Jurnal Andharupa
4. Reviewer Jurnal Mavib

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. Institut Teknologi Bandung, Progdi Magister Desain (2011–2013)
2. Universitas Dian Nuswantoro, Progdi Desain Komunikasi Visual (2007–2011)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Visualisasi Lirik Lagu "lir-Ilir" untuk Anak-Anak Berbasis Metode Double Diamond - Vol.2/No.2/2021 - Jurnal Sendikraf
2. Perancangan Desain Motif Batik Kontemporer Pekalongan guna Memperkaya Motif Batik Berdasarkan Ornamen Logo Kota Pekalongan- Vol.4/No.2/2021 – Aksa: Jurnal Desain Komunikasi Visual
3. Analisis Perubahan Trend Iklan Gojek Versi Video Animasi dalam Sudut Pandang Media Dependency - Vol.2/No.1/2021 - Jurnal Amarasi
4. Pengembangan Desain Karakter Komik Warak Ngendog Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal - Vol.4/No.2/2021 - Jurnal Bahasa Rupa
5. Rekomendasi Desain User Interface Pada Website Lapor Hendi untuk Meningkatkan User Experience Pengguna - Vol.5/No.2/2020 - Jurnal Demandia
6. Inovasi Ornamen Masjid Agung Demak untuk Motif Batik Kontemporer Khas Demak - Vol. 23/No.2/2020 - Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain
7. Desain Grafis untuk Meningkatkan Nilai Kaligrafi pada Santri dan Pengurus Pondok Pesantren Al-Hadi Kabupaten Demak - Vol.3/No.4/2019- International Journal of Community Service Learning (IJCSL)
8. Perancangan Ruang Pamer Digital dalam Media Virtual Reality sebagai Upaya Menyediakan Ruang Pamer Interaktif - Vol.1/No.1/2019 - Jurnal Gestalt
9. Model Tranformasi Mainan Warak Ngendog sebagai Upaya Pelestarian Budaya Mainan Tradisional Kota Semarang - Vol.4/No.2/2018 - Jurnal Andharupa
10. Pengembangan Custom Made Signage sebagai Sarana Informasi dalam Struktur Desain Sistem Tanda di Pasar Jrakah Semarang - Vol.7/No.2/2014 - Jurnal Dekave

Nama Lengkap : Hermansyah Muttaqin, M.Sn.
Email : hermansyah_m@staff.uns.ac.id
Instansi : Sekolah Vokasi UNS
Alamat Instansi : Jln. Kolonel Sutarto No. 150K Panggung Jebres, Solo, 57126
Bidang Keahlian : Desain Komunikasi Visual

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Kepala Program Studi D3 DKV Sekolah Vokasi UNS (2019–2024)
2. Dosen DKV pada Program Studi Diploma 3 DKV, Sekolah Vokasi, Universitas Sebelas Maret Surakarta (2019–sekarang)
3. Dosen DKV pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa & Desain, Universitas Sebelas Maret Surakarta (2006–2019)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. Program Studi Pengkajian Seni Rupa, Jurusan Seni Rupa & Pertunjukan, Fakultas Pasca Sarjana, Institut Seni Indonesia Surakarta (2008–2010)
2. Program Studi Desain Grafis, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Sastra Universitas Sebelas Maret Surakarta (1991–1996)

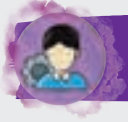
Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

Dunia Koleksi: Hulu Hilir Kepemilikan Karya Seni (Buku Kelola Seni #2, kumpulan artikel). 2019. Penerbit Ombak, Jogjakarta

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Strategi Pengemasan Produk Makanan Olahan UMKM untuk Mendukung Program Destination Branding Kota Surakarta (2021)
2. Pengaruh Business Development Servicess terhadap Kinerja Usaha Mikro Kecil Menengah di Kota Surakarta (2020)
3. Perancangan Buku Coffee Table Book Sebagai Implementasi Program Branding dengan Konsep IMC untuk Mendukung Program Pemasaran Desa Wisata Trangsan, Gatak, Sukoharjo (2020)

Informasi Lain:

Tinggal di Jln. Kutai Barat IV No. 8 RT 3 RW 16 Kelurahan Sumber, Kecamatan Banjarsari, Solo 57138. Dilahirkan di Surakarta, 15 November 1971. Sekolah Dasar dilalui SD Muhammadiyah 2 Kauman Solo, SMP Negeri 10 Solo, dan SMA Batik Solo.

Profil Editor

Nama Lengkap : Rudi Norman Permana
Email : permana.rudi@gmail.com
Bidang Keahlian : Penyuntingan Naskah

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Editor di Penerbit B Media (2015–2021)
2. Editor di Penerbit C Media (2012–2015)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

S1 Pendidikan Biologi UPI (2000–2004)

Judul Buku yang Pernah Diedit dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Buku Panduan Guru Pendidikan Khusus bagi Peserta Didik Disabilitas Rungu disertai Hambatan Intelektual, Kemdikbudristek (2022)
2. RPAL SD/MI Kelas 4, 5, & 6 (2017)
3. RPUL SD/MI Kelas 4, 5, & 6 (2017)
4. Kamus Bergambar 3 Bahasa: Inggris-Indonesia-Arab (2016)
5. Superpintar Pelajaran SD/MI Kelas 4, 5, & 6 (2016)
6. Bank Soal Superlengkap Biologi SMA Kelas 1, 2, & 3 (2014)
7. Mega Bank Soal Biologi & Kimia SMA Kelas 1, 2, & 3 (2013)
8. Pocket Book Biologi SMA Kelas 1, 2, & 3 (2013)

Nama Lengkap : Meylina
Email : mey2lina@gmail.com
Instansi : Pusat Perbukuan, Kemdikbudristek
Alamat Kantor : Jl. R.S. Fatmawati Gedung D
Komplek Kemdibudristek, Cipete, Jakarta
Bidang Keahlian : Pendidikan Anak Usia Dini

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Staf Pusat Perbukuan, Kemdikbudristek, Jakarta (2021–sekarang)
2. Staf Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Kemdikbudristek, Jakarta (2010 – 2021)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S2 Fakultas Psikologi, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta (2016–2018)
2. S1 PG PAUD, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta (2004–2010)
3. D3 Administrasi Niaga, Politeknik Negeri Jakarta, Depok (2000–2003)

Judul Buku yang Pernah Diedit dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Buku Panduan Guru Pendidikan Khusus bagi Peserta Didik Disabilitas Netra Disertai Hambatan Intelektual, Kemdikbudristek (2022)
2. Sosiologi SMA Kelas XI, Kemdikbudristek (2022)
3. Buku Panduan Guru Sosiologi SMA Kelas XI, Kemdikbudristek (2022)

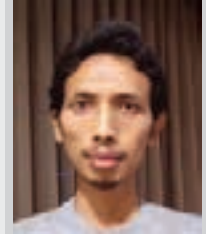
Profil Ilustrator

Nama Lengkap : Arief Firdaus

Email : aipirdoz@gmail.com

Alamat Instansi : Pekayon Jaya, Bekasi Selatan

Bidang Keahlian : Art Director, Graphic Designer, Visualizer

Portofolio : Instagram: aipirdoz
Behance: Arief Al Firdausy

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Visualizer & Graphic Designer, Freelance (2017–sekarang)
2. Art Director, AMP TGF Lemonade (2015–2017)
3. Art Director, DDB Jakarta (2014)
4. Jr. Art Director, PT Dwisapta Pratama (2012–2014)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

Universitas Persada Indonesia YAI, Jurusan Desain Komunikasi Visual, Jakarta (2004)

Buku yang Pernah Dibuat Ilustrasi (10 tahun terakhir):

1. Buku Antologi Praktik Baik PAUD From Home, HIMPAUDI (2022)
2. Buku Siswa & Buku Guru "Bahasa Indonesia Tingkat Lanjut" Kelas XI dan XII, Pusbuk, Kemdikbudristek (2022)
3. Buku Panduan Guru "Pendidikan Khusus Bagi Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual", Pusbuk, Kemdikbudristek (2022)
4. Tim Supervisor Buku Pelajaran Sekolah Kurikulum 2021, Puskurbuk, Kemdikbud, (2020–2021)
5. Komik Rabies, Subdit Zoonosis, Kemenkes (2020)
6. Komik "Jagoan Sungai", Juara Lomba GLN Komik Pembelajaran SD, Kemdikbud, Iwok Abqary (2019)
7. Buku "Aku Anak Indonesia, Aku Suka Makan Ikan", HIMPAUDI, Prof. Netty Herawati & Reni Nurlela (2019)
8. Buku "Bimbim Tidak Mau Mandi", Juara Lomba Konten Kanal PAUD, Iwok Abqary (2019)

Nama Lengkap : Ade Prihatna
Email : adeprihatna18@gmail.com
Instansi : Praktisi
Alamat Instansi : Bandung
Bidang Keahlian : Ilustrasi

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Ilustrator Freelance buku Anak dan Balita, DAR! Mizan, 2005 s.d. sekarang
2. Ilustrator Buku Teks Pelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Ditjen PAUD Kemendikbudristek, 2021
3. Tim Ilustrator Buku Terjemahan cerita anak 2021, Pusat Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbudristek, 2021
4. Ilustrator Modul Literasi dan Numerasi Jenjang Sekolah Dasar, Pusmenjar Kemendikbudristek, 2020
5. Ilustrator Freelance Buku Balita, Karangkraft Publishing Malaysia 2012
6. Ilustrator Freelance (Ilustrator buku Direct Selling Divisi Anak dan Balita), Mizan publishing 2000 - 2005

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S1 – Teknik Planologi Unpas
2. SMA – SMA Pasundan 1 Bandung 1995
3. SMP – SMP Pasundan 1 Bandung 1993
4. SD – SD Babakan Surabaya 4 Tahun 1990

Informasi Lain:

1. Burung Kecil di Pegunungan Besar, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2022
2. Kisah Hidup, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2022
3. Teman Jadi Musuh, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2022
4. Belajar Berhitung, Pelangi Mizan 2022
5. Belajar Mambaca, Pelangi Mizan 2022
6. Seri Dear Kind, 4 Judul, Pelangi Mizan, 2020
7. Seri Dear Kind, 4 Judul, Pelangi Mizan, 2020
8. Aku Bisa Bersyahadat, Pelangi Mizan 2019
9. Muhammad Nabiku, Pelangi Mizan, 2019
10. Allahu Swt Tuhanku, Pelangi Mizan 2019
11. Seri Dunia Binatang Nusantara, 2 Judul, Pelangi, Pelangi Mizan, 2018
12. Seri Teladan Rosul, 13 Judul Pelangi Mizan, 2016
13. Serial Hupi-Hupa, 10 Judul DAR Mizan 2012

Nama Lengkap : Daniel Tirta Ramana
Email : Danieltirta89@gmail.com
Alamat Kantor : Bekasi Utara 17124
Bidang Keahlian : Multimedia & Desain

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. 2010–2011 : Sevenotes -EO
2. 2011–2013 : Apple box - motion graphic
3. 2012–2015 : Bloomberg Tv - Motion graphic
4. 2015–2017 : iNews Tv indonesia - Motion graphic
5. 2017–sekarang : Founder & Owner di @sepatu.capung (shoes store)
   Local Pride Garage (Media - instagram, tiktok)

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

S1 DKV IKJ - Multimedia (2007–2012)

Karya/Pameran/Eksibisi dan Tahun Pelaksanaan (10 Tahun Terakhir):

Pameran Tugas Akhir Institut Kesenian Jakarta (2012)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

Desain dan Ilustrasi Buku Kurikulum 2013

Informasi Lain:

Portofolio dapat dilihat di:
https://www.behance.net/danielDTR

Profil Desainer

Nama Lengkap : Muhamad Isnaini
Email : surat159@gmail.com
Bidang Keahlian : Desain Grafis dan Web

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

Freelance

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

S1 Perbankan Islam UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

Judul Buku Didesain/Layout dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Jurnal Khittah, PCI NU Tunisia (2022)
2. Buku Siswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas X, XI dan XII, Puskurbuk (2021–2022)
3. Buku Panduan Guru PPKn Kelas X, XI, dan XII, Puskurbuk (2021–2022)
4. Buku Panduan Bantuan Hukum Struktural, YLBHI (2022)
5. Buku Pemiskinan, Perubahan Iklim, dan Pelanggaran Hak Asasi Manusia, YLBHI (2022)
6. Buku K.H. Ghazali Ahmadi (1945-2021) Biografi Sosial-Intelektual & Kesaksian Sejarah, Islamina (2021)
7. Buku Analisa Undang-undang Cipta Kerja Terhadap Perlindungan Masyarakat Adat dan Perempuan di Indonesia, YLBHI (2020)
8. Bulletin Covid-19 Edisi 1-19, MUI Kab. Lebak (2020)
9. Buku Islam dan Upaya Desa Membangun, P3M (2019)
10. Novel Lelaki dalam Doa, Pustaka Qi Falah (2019)
11. Majalah Agrimag, Humas IPB (2015–2016)